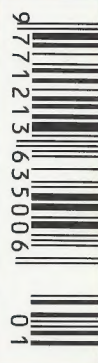


49 Kč, 69 Sk

# MAGAZÍN

**Pokémon**

Uvnitř velký  
filmový plakát  
Harryho  
Pottera

**Harry Potter**

Harry Potter: Knižní a karetní magie  
Navštivte s námi vodní svět  
Křížení Pokémonů snadno a rychle  
Trading Cards: Trenérské karty

▶ NAUČTE SE S NÁMI NOVÁ KOUZLA! ◀





NOVINKA

# Pipi Max II

**Opravdu chytré štěňátko...**

PIPI MAX II je Váš nový kamarád, se kterým si užijete opravdu spoustu legrace. Pobaví Vás nejen svým roztomilým vzhledem, ale i svou dovedností. Nejenže umí chodit a štěkat, ale sám se napije a pokud mu to dovolíte, tak se i vyčurá. Je čistotný a plní pouze Vaše povely. Jeho ovládání je snadné a pro provoz mu stačí 4 tužkové baterie. Věříme, že si PIPi MAX II zamilujete a on se u Vás bude cítit jako doma.

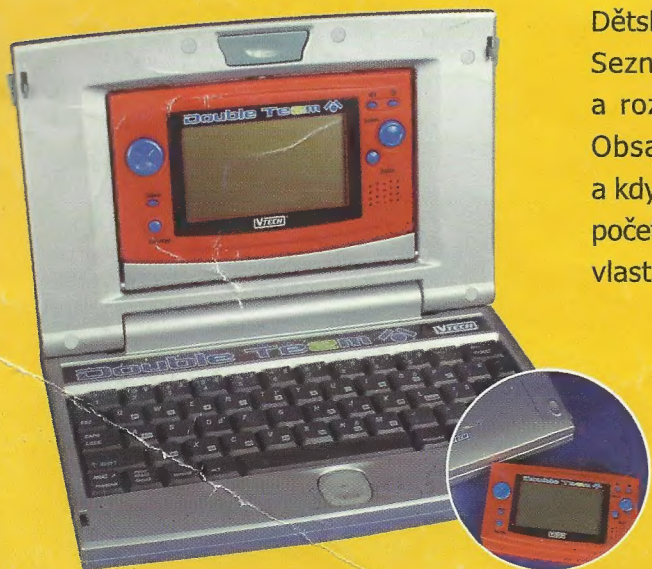


  
**CONQUEST**  
entertainment

Výhradní distributor pro ČR: CONQUEST ENTERTAINMENT, Hyberská 20, 110 00 Praha 1

## MŮJ PRVNÍ POČÍTAČ

**"Můj první počítač je krásně stříbrný, rozkládací a je s ním spousta legrace! Můžu na něm hrát hry, skládat písničky, počítat příklady a nebo si třeba psát svůj tajný deník. Je malý a lehký, takže si ho můžu vzít, kam chci. Až pojedeme na prázdniny, vezmu si ho určitě s sebou..."**



Dětský notebook V-TECH DoubleTeam je určen pro děti od 6-ti let. Seznamuje je zábavnou formou se základy práce na počítači a rozvíjí jejich samostatnost, technické dovednosti a fantazii. Obsahuje i vyjímatelnou herní konzoli, použitelnou kdekoli a kdykoliv. Kromě učení a zábavy prostřednictvím akčních, logických, početních a slovních her, umožňuje notebook Double Team i skládání vlastních melodií, využití diáře a kalkulačky.

Všechny texty i hlas v přístroji jsou kompletně v češtině.

**VTECH**®

**Double Team** 

www.v-tech.cz • tel.: 02/84 000 111



Harry Potter - poznejte nový magický svět .....	str. 6
Vítejte ve vodní říši .....	str. 10
Toulky českou historií v obrazech .....	str. 12
Naučte se křížit Pokémony .....	str. 14
Jak dopadl poslední měsíc soutěže "Sbírej a vyhraž"? .....	str. 16
Návod na Gold & Silver - dokončení .....	str. 18
Vaše oblíbené hrátky .....	str. 20
Trading Cards: Trenérské karty .....	str. 26
Listárna .....	str. 34
Nová rubrika: Dopisy měsíce .....	str. 36
Mikuláš v Rohlíku .....	str. 37
Luštíme o předplatné Magazínu .....	str. 38
Soutěž o lampičky Pokémon .....	str. 39
Burza .....	str. 40



Víte, co se stane,  
když mě zkřížíte  
s Vulpixem? Čtete  
na str. 14.

Nintendo Pokémon Magazin  
Adresa redakce: Hybernská 20, 110 00, Praha 1  
Tel.: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108  
E-mail: info@pokemag.cz  
Šéfredaktorka: Kateřina Mahdalová  
Spolupracovali: Zdeněk Krajíček, Vlastimil Marko, Romana Barášková, Martina Vlková  
Grafická úprava a sazba: Jan Lapáček  
Inzerce: Robert Seidl, tel.: 02/84 000 107  
Registrace: MK ČR E 11323  
Vydává: Lynx marketing, s. r. o.  
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s. Denoc, s. r. o.  
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o.,  
Media Print & Kapa Pressegrasso, spol. s r. o.

Ahoj,

máme těsně před vánočními svátky, většina z nás už má na balkóně připravený stromeček a nesmírně se těšíme, až se vůně jehličí bude linout obývacím. Je to signál blížícího se večera plného překvapení, radosti, pohody a spousty dárků. Pak už jen zazvoní zvoneček...

V Praze to chvíli vypadalo, že Vánoce budou bílé, což se v posledních letech moc nedaří, ale sníh během jediného dne roztál. No uznejte, nebyla by to paráda, podívat se večer z okna a vidět zasněžená pole, chodníky, silnice, všude liduprázdno a za okny svítící stromečky?

A proč o tom vlastně píšu? Měla jsem nedávno příležitost poznat vánoční atmosféru ve zcela jiném prostředí, a teď mám možnost srovnávat. Pochopitelně se s vámi moc ráda o své zážitky podělím.

Začátkem prosince jsem se poprvé podívala do Spojených států amerických, kde se ve městě San Diego ve státě Kalifornie konalo mistrovství světa v pokémonních kartách.

O kartách a celém mistrovství si ještě budeme povídat, takže přejdu rovnou k vánoční atmosféře. Připadala mi trochu odlišná než ta, kterou znám z domova. Hlavním důvodem bylo samozřejmě počasí. San Diego totiž leží na západním pobřeží Spojených států, kousíček od hranice s Mexikem, a to je oblast, kde je prakticky po celý rok hezké počasí. Představte si, že na začátku prosince se tam teploty pohybují kolem 20°C, svítí slunce, jenom občas v noci krátce zaprší.

Oproti Praze, která mi připadala sychravá, studená a nevládná, jsem se najednou ocitla v příjemné letní pohádce. Na druhé straně ale musím říci, že na tradiční české Vánoce, kdy mrzne, až praští, pod nohama křupe sněh a obloha se co chvíli promění v roztrženou duhnu, z níž se sype hromada peří, nedám dopustit. Neměnné počasí v San Diegu by nás, kdo jsme zvyklí na čtyři střídající se roční období, určitě začalo nudit.

Můj pobyt v Americe byl pouze týdenní, což je sice krátká doba, ale ne zase tak krátká, abych pro vás neposbírala spoustu zajímavých informací. Navštívila jsem "Vodní svět", což je obdoba ZOO - ovšem výhradně s vodními živočichy, viděla jsem delfíni show, lachtany, želvy, tučňáky, prošla jsem skleněným tunelem, který vedl napříč velikou vodní plochou plnou žraloků. Ti plavali všude kolem mě a chvílemi jsem měla pocit, jakoby skleněný tunel zmizel a já se jich téměř mohla dotknout... Docela mě při té představě zamrazilo, co kdyby se oni chtěli dotknout mě? A co kdyby mě nechtěli pohlédit ploutví, ale polechtat svými zoubky? :-)

Až začnete listovat tímto číslem Magazínu, objevíte fotografie i povídání o vodním světě, najdete tu článek a fotky ze zmíněného mistrovství světa v kartách - a co víc - objevíte zde také první část soutěže o ceny, které jsem vám dovezla přímo ze San Diega.

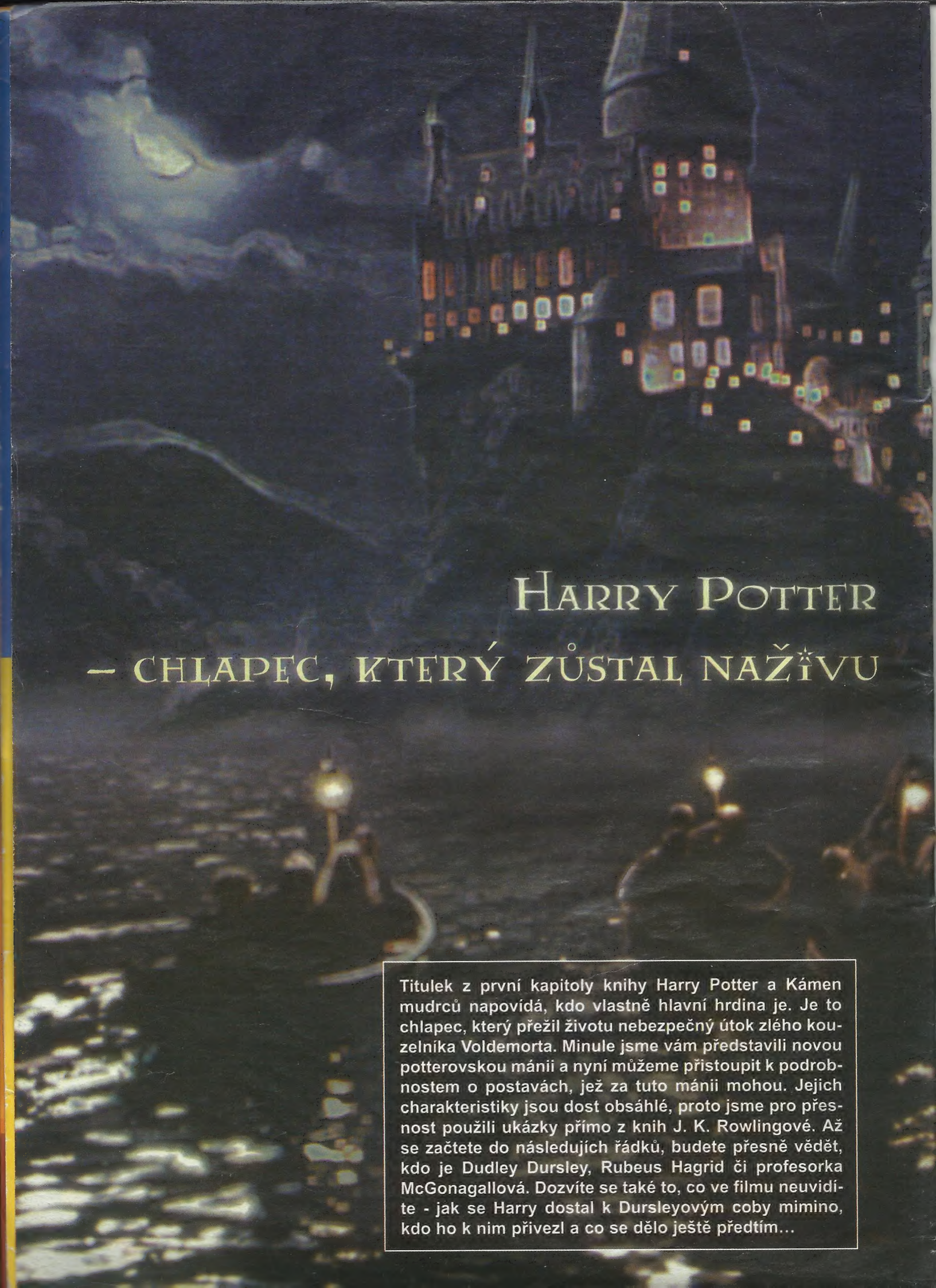
Kromě vodního světa jsem také měla možnost vidět tamní ZOO, která patří k největším ve Spojených státech. Zde jsem pro vás vyfotila spoustu zajímavých živočichů a připravila reportáž, kterou ale najdete až v následujícím čísle. Sem už se nevešla, protože si potřebný prostor vybral vodní svět, spousta novinek o Harrym Potterovi, podrobnosti o křížení Pokémonů a další zajímavosti. Konečně jste se také dočkali trenérských karet. Tak dlouho jste se ptali, kdy o nich budeme psát, až se konečně karty dostaly na řadu a vy si je hned můžete nastudovat. Studujte pečlivě, ať se příští rok dostanete na mistrovství světa a zažijete výjimečné okamžiky, na něž se nedá zapomenout.

Užijte si zimní prázdniny, ať už budete doma, u babičky nebo na horách, a pokud se přecpete cukrovím a salátem, přeju vám, ať vám není špatně :-). Těšte se na krásný, osově souměrný nový rok 2002 a já se budu těšit na vás, až se zase za měsíc potkáme na těchto stránkách.

Vaše Katka







# HARRY POTTER

## – CHLAPEC, KTERÝ ZŮSTAL NAŽÍVU

Titulek z první kapitoly knihy Harry Potter a Kámen mudrců napovídá, kdo vlastně hlavní hrdina je. Je to chlapec, který přežil životu nebezpečný útok zlého kouzelníka Voldemorta. Minule jsme vám představili novou potterovskou mánii a nyní můžeme přistoupit k podrobnostem o postavách, jež za tuto mánii mohou. Jejich charakteristiky jsou dost obsáhlé, proto jsme pro přesnost použili ukázky přímo z knih J. K. Rowlingové. Až se začtete do následujících řádků, budete přesně vědět, kdo je Dudley Dursley, Rubeus Hagrid či profesorka McGonagallová. Dozvíte se také to, co ve filmu neuvidíte - jak se Harry dostal k Dursleyovým coby mimino, kdo ho k nim přivezl a co se dělo ještě předtím...



Pan a paní Dursleyovi z domu číslo čtyři v Zobí ulici vždycky hrdě prohlašovali, že jsou naprosto normální, ano, děkujeme za optání. Byli opravdu poslední, od koho byste čekali, že se zaplete do něčeho podivného nebo záhadného, poněvadž takové nesmysly zkrátka a dobře neuznávali.

Pan Dursley byl ředitelem firmy jménem Grunnings, která vyráběla vrtačky. Byl to vysoký, tělnatý muž, který neměl málem žádný krk, zato měl velice dlouhý knír. Paní Dursleyová byla hubená blondýna a krk měla skoro dvakrát delší než jiní lidé, což se jí velice hodilo, poněvadž ho celé hodiny natahovala přes plot a slídila, co se děje u sousedů. Dursleyovi měli malého synka, který se jmenoval Dudley, a podle jejich názoru to byl ten nejúžasnější chlapec na světě.

Dursleyovi měli všecko, co si přáli, přesto však měli i své tajemství a ze všeho nejvíc se báli, aby ho někdo neodhalil. Měli strach, že by to snad vůbec nepřežili, kdyby se někdo dozvěděl o Potterových. Paní Potterová byla sestra paní Dursleyové, už několik let se však neviděly; po pravdě řečeno, paní Dursleyová předstírala, že žádnou sestru nemá, poněvadž její sestra a ten budižkničemu, kterého si vzala

za muže, se od Dursleyových lišili natolik, že víc to ani nebylo možné. Dursleyovy jímala hrůza při pomýšlení, co by řekli sousedé, kdyby se Potterovi ukázali u nich v ulici. Dursleyovi věděli, že Potterovi mají také malého synka, ale nikdy ho neviděli. Ten kluk byl další důvod, proč o Potterovy ani trochu nestáli; nepřáli si, aby se jejich Dudley s takovým dítětem stýkal.



Dudley Dursley

...

Ve své kanceláři v devátém patře pan Dursley sedával vždycky zády k oknu; kdyby seděl jinak, nejspíš by ho toho rána stálo o dost víc práce soustředit se na vrtačky. Takže on neviděl sovy, které za bílého dne přeletovaly kolem, i když lidé dole na ulici je viděli; ukazovali si na ně a s otevřenými ústy zírali, jak jim nad hlavami sviští jedna za druhou. Většina z nich až do té doby sovu neviděla ani v noci. Pan Dursley nicméně prožil zcela normální ráno, do kterého mu žádné sovy nezasahovaly. Postupně seřval pět svých podřízených. Měl několik důležitých telefonických hovorů, a zahulákal si i při nich. Byl ve velice dobrém rozpoložení až do poledne, kdy si usmyslel, že se trochu protáhne, zajde si do pekařství na protější straně ulice

a koupí si tam něco k snědku.

Na lidi v dlouhých pláštích si vůbec nevzpomněl až do chvíle, kdy jich venku před pekařstvím uviděl celý houf. Jak procházel kolem, rozzlobeně si je prohlédl; nevěděl proč, ale při pohledu na ně se cítil nesvůj. I tihle tady si něco vzrušeně šuškali a pan Dursley neviděl ani jedinou miskou, do které by na něco vybírali. Když pak kolem nich procházel zpátky, v ruce sáček s velkou koblíhou, zachytil několik slov z toho, co právě říkali.

"Je to pravda, byli to Potterovi, tak jsem to slyšel --"

"-- ano, jejich syn, Harry --"



Harry Potter

...

Na rohu se vynořil jakýsi muž; zjevil se tak náhle a potichu, až byste si mohli myslet, že snad vyrostl ze země. Kočka, která roh ulice pozorovala, zavrtěla ocasem a zorničky se jí zúžily.

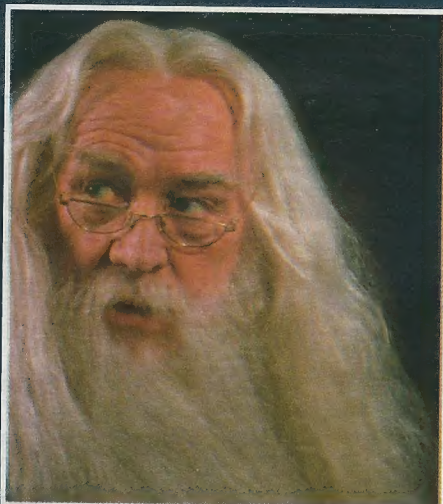
V Zobí ulici takového člověka ještě nikdy neviděli. Byl vysoký, hubený a velice starý, soudě podle jeho stříbrných vlasů a vousů, dost dlouhých, aby si je mohl zastrčit za opasek. Na sobě měl dlouhý hábit, purpurový plášť, který vlácel po zemi, a na nohou boty na vysokém podpatku a s přezkami. Modré oči za půlměsíčovými brýlemi měl jasné a záři-



Vernon, Dudley a Petunie Dursleyovy



vé a svítily v nich malé jiskřičky, a nos měl velice dlouhý a křivý, jako by ho kdysi měl aspoň dvakrát zlomený. Jmenoval se Albus Brumbál.



Profesor Albus Brumbál

Ve vnitřní kapse pláště našel, co hledal. Vypadalo to jako stříbrný zapalovač. Otevřel ho, pozvedl vzhůru a cvakl. Nejblíže pouliční svítlna s tichým zapraskáním zhasla. Brumbál cvakl znovu, a další lampa zablikala a potemněla. Celkem dvánáctkrát cvakl Zhasínadlem, až jediným světlem v celé ulici zůstaly dva vzdálené maličké body jako dírký po špendlíku: oči kočky, která ho pozorovala. Kdyby teď kdokoliv vyhlédl z okna -- dokonce i paní Dursleyová, která měla oči jako trnky --, nedokázal by zjistit, co se to dole na chodníku děje. Albus Brumbál zastrčil Zhasínadlo zpátky do kapsy a zamířil k domu číslu čtyři; tam se posadil na zídku vedle kočky. Nepodíval se na ni, ale po chvíli ji oslovil.

"To je ale náhoda, že jsme se tu sešli, profesorko McGonagallová."

Otočil se k mourované kočce a chtěl se na ni usmát, ale nebyla tam už. Místo na kočku se usmíval na dost přísně vyhlížející ženu, která měla na nose hranaté brýle přesně téhož tvaru jako skvrny, jež zdobily kočku kolem očí. Měla na sobě také plášť,

ale smaragdově zelený, a černé vlasy stažené do tuhého uzlu. Bylo na ní vidět, že je nazlobená.

"Jak jste zjistil, že jsem to já?" zeptala se.

"Milá paní profesorko, v životě jsem neviděl kočku, která by seděla tak strnule."

"Kdybyste celý den proseděl na zídce, byl byste strnulý taky," odsekla profesorka McGonagallová.

"Celý den? Když jste přitom mohla oslavovat? Cestou sem jsem viděl aspoň tučt hostin a večírků."

Profesorka McGonagallová rozmrzele ohrnula nos.



Profesorka Minerva McGonagallová

"Jsem tu proto, abych Harryho předal jeho tetě a strýci. Jsou to jediná příbuzní, které teď má," vysvětlil Albus Brumbál.

"Snad nemyslíte -- přece nemůžete myslet ty lidi, co bydlí tady?" vykřikla profesorka McGonagallová. Naráz byla na nohou a ukazovala na dům číslo čtyři. "Brumbále -- to nemůžete! Sledovala jsem je celý den. Na celém světě nenajdete jiné dva lidi, kteří by se od nás tak lišili. A ten jejich kluk -- viděla jsem, jak kopal svou matku celou cestu až k domovním dveřím a vřeštěl, aby mu dala bonbony. A sem že by měl Harry Potter přijít a žít tady?"

"Je to pro něj to nejlepší místo," řekl

Brumbál pevně. "Až bude starší, jeho teta a strýc mu budou moci všechno vysvětlit. Napsal jsem jim dopis."

"Dopis?" opakovala profesorka McGonagallová chabým hlasem a posadila se zpátky na zídku. "Vy si vážně myslíte, Brumbále, že to všechno dokážete vysvětlit jedním dopisem? Ti lidé tady ho nikdy nepochopí! Bude slavný -- stane se z něj legenda -- vůbec by mě nepřekvapilo, kdyby se dnešnímu dni jednou říkalo Den Harryho Pottera -- o Harrym se budou psát knihy -- každé dítě v našem světě bude znát jeho jméno!"

"Máte úplnou pravdu," řekl Brumbál a velice vážně hleděl přes své půlměsíkové brýle. "To by každému chlapci stačilo poplést hlavu. Slavný ještě dřív, než se naučí chodit a mluvit! Slavný díky něčemu, co si nebude ani pamatovat! Copak nechápete, oč pro něj bude lepší, když bude vyrůstat daleko od toho všeho -- až do doby, kdy to bude schopen přjmout?"

Profesorka McGonagallová otevřela ústa, ale pak si to rozmyslela, polkla a řekla: "Ano -- ovšem, máte samozřejmě pravdu. Ale jak se sem ten chlapec dostane, Brumbále?" Zčistajasna si začala prohlížet jeho plášť, jako by si myslela, že pod ním Harryho snad schovává.

"Přiveze ho Hagrid."



Rubeus Hagrid (pozn. red. - toto je skutečný Hagrid, na snímku v minulém čísle jsme jeho jméno omylem přiřadili k obrázku profesora Snapea)



....  
"Hagrid," vydechl Brumbál s úlevou v hlasu. "Konečně. A kde jste vzal tu motorku?"

"Pučil jsem si ji, pane profesore," vysvětlil obr a přitom z ní opatrně slezl. "Pučil mně ji mladej Sirius Black. Takže tady vám ho vezu, pane."

"Neměl jste tam žádné problémy?"

"Ne, pane -- dům byl skoro úplně zničený, ale malýho jsem dostal ven ještě dřív, než se tam začli hemžit mudlové. Usnul, když jsme letěli nad Bristolem."

Brumbál a profesorka McGonagallová se shýbli k uzlíčku pokrývek. Uvnitř, takže ho sotva bylo vidět, ležel malý chlapec a tvrdě spal. Pod čupřinou vlasů černých jako uhel, která mu spadala do čela, spatřili sečnou ránu podivného tvaru, která ze všeho nejspíš připomínala blesk.

"Takže tam ho...?" šeptla profesorka McGonagallová.

"Ano," přisvědčil Brumbál. "Ta jizva mu zůstane na celý život."

"Nemůžete s tím něco udělat, Brumbále?"

"I kdybych mohl, neudělal bych to. Jizvy jsou občas k užtku. Já sám mám nad levým kolenem jizvu, na které je dokonalý plán londýnského metra. Dejte mi toho malého, Hagrid -- bude dobře, když to vyřídíme co nejdřív."

Brumbál vzal Harryho do náruče a zamířil k domu Dursleyových.

"Můžu -- můžu se s ním rozloučit, pane?" zeptal se Hagrid.

Pak sklonil k Harrymu velkou štrapatou hlavu a dal mu pusku, při které ho musel celého poškrábat. Vzápětí zaskučel jak poraněný pes.

"Pssst," sykla profesorka McGonagallová, "vzbudíte mudly!"

"Ne-nezlobte se," vzlykl Hagrid, vytáhl velký ušpiněný kapesník a zabořil do něj tvář. "Když já to prostě neunesu -- Lily a James, voba dva po smrti -- a chudák Harry, teď má žít u mudlů --"

"Ano, ano, všechno je to velice

smutné, ale ovládejte se, Hagrid, nebo nás objeví," vyzvala ho šepem profesorka McGonagallová a nejistě ho popleskala po paži, zatímco Brumbál překročil nízkou zahradní zídku a došel k domovním dveřím. Šetrně položil Harryho na práh, vytáhl z kapsy pláště dopis, zastrčil ho mezi chlapcovy přikrývky a vrátil se zpět k ostatním. Dobrou minutu tam všichni tři stáli a dívali se na malý uzlíček před sebou; Hagridovi to cukalo rameny, profesorka McGonagallová zběsile pomrkávala a jiskřičky, které Brumbálovi obvykle svítily v očích, jako by vyhasly.

"To bychom tedy měli," řekl Brumbál konečně. "Tady už nemáme co pohledávat. Můžeme klidně jít a připojit se k oslavám."

"Jo," řekl Hagrid přiškrceným hlasem. "Já vodvezu tu motorku zpátky Siriovi. Brou noc, paní profesorko -- a vám taky, pane profesore."

Otřel si usazené oči rukávem kazajky, vyhoupl se na motorku a našlápl ji; stroj se s hlasitým řevem vznesl do vzduchu a zmizel ve tmě.

"Počítám, že se brzy uvidíme, paní profesorko," řekl Brumbál a kývl jí na pozdrav. Profesorka McGonagallová se místo odpovědi vysmrkala.

Brumbál se otočil a vydal se ulicí zpátky. Na rohu se zastavil a vytáhl stříbrné Zhasínadlo. Cvakl jím jen

jednou, a do pouličních lamp se v okamžení vrátilo dvanáct svítících koulí; Zobí ulice se naráz rozzářila oranžovým světlem a Brumbál ještě stačil zahlédnout mourovatou kočku, která právě zahýbala za roh na opačném konci. Dokázal také rozeznat uzlíček přikrývek na prahu před číslem čtyři.

"Mnoho štěstí, Harry," zamumlal. Pak se otočil na podpatku, zašustil pláštěm a byl pryč.

Potom už jen lehký vánek opět rozechvíval úhledně zastřižené živé ploty v Zobí ulici, která tu ležela pod inkoustovou oblohou tichá a spořádaná; bylo to poslední místo na světě, kde byste čekali, že se stane něco ohromujícího. Harry Potter se převrátil ve svých přikrývkách, ale neprobudil se. Malou ručkou stiskl dopis, který ležel vedle něj, a spal dál. Nevěděl, že je jiný než ostatní, nevěděl, že je slavný, nevěděl, že za několik málo hodin ho probudí výkřik paní Dursleyové, až otevře domovní dveře, aby postavila ven lahve od mléka, ani že příštích několik týdnů ho jeho bratránek Dudley nepřestane poštuchovat a štípat... Ani nemohl tušit, že právě v tu chvíli lidé, kteří se potajmu sešli po celé zemi, zdvihají sklenky a tlumeným hlasem mu připíjejí: "Na zdraví Harryho Pottera -- chlapce, který zůstal naživu!"





# Už jste pocítili magii v konečcích svých prstů?

Zkuste si s námi postavit balíček na sběratelskou karetní hru Harry Potter a brzy ji ucítíte! Jestliže jste si již zahráli několik her s použitím hrací podložky s pravidly pro začátečníky, je ten pravý čas povznést vaši hru na vyšší úroveň. Tím pádem nastává potřeba postavit si vlastní balíček a ukázat ostatním, jak jste v této hře dobří.



První věc, kterou při stavbě balíčku musíte udělat, je rozhodnout se, na jakou kolej se chcete specializovat, nebo přesněji řečeno, jaké karty chcete ve svém balíčku používat. Můžete svého oponenta porazit pomocí bytostí (Creatures). Nebo možná budete chtít praktikovat své umění v míchání různých lektvarů (Potions). Můžete svému protihráči předvést své zkušenosti v očarování (Charms), nebo jste dobří v přeměňování (Transfigurations) a chcete mu ukázat všechny vaše dovednosti?

Protože si až do začátku hry nemůžete být jisti, jaké karty používá váš oponent v balíčku, je dobré zařadit do

svého balíčku alespoň dva různé typy lekcí. To vám poskytne větší flexibilitu při souboji se soupeřem, nehledě na to, jaké lekce hraje.

Další krok je zvolit si vašeho počátečního kouzelníka/kouzelnici, za kterého/kterou budete hrát. Tento krok je extrémně důležitý, protože každý charakter má různé schopnosti, jež mohou být klíčové pro váš balíček.

Jestliže je vaším plánem hrát nějaké karty dobrodružství (Adventure) - které do hry přidávají mnoho zábavy - rozhodněte se, které Adventure karty chcete zařadit do svého balíčku. (Adventure karty jsou ty, které můžete hrát jako výzvu k překonání pro vašeho soupeře.) Když si vyberete, které chcete hrát, zkuste se zamyslet, jak dobře budou tyto karty ve vašem balíčku pracovat. A nezapomeňte, že každý hráč může mít ve hře v jednu chvíli pouze jednu Adventure kartu.

Pak je čas se poohlédnout po kartách kouzel (Spell) a bytostí (Creature), které budou "sedět" do vašeho balíčku, a popřemýšlet o tom, jakým způsobem chcete vyhrát. Je třeba možné hrát kouzla a karty předmětů (Item), které přinutí vašeho oponenta zahazovat karty z ruky. To může být dobrá strategie, protože když nebude mít váš oponent karty v ruce, nemůže zahrát nic, co by vás porazilo. Nebo máte možnost hrát



karty lektvarů (Potions), abyste zranili přímo protihráče. Toto rozhodnutí je jen a jen na vás. Ale nezapomeňte, že kromě karet lekcí můžete mít v balíčku maximálně čtyři karty se stejným jménem.

Dáte-li si do balíčku mnoho kouzel a bytostí, které jsou drahé na vyložení, je dobré do něj také přidat nějaké karty hůlek (Wand) nebo kotlíků (Cauldron), které vám dovolí vaše drahé karty zahrát dříve, než máte na stole dostatečný počet lekcí.

A nakonec se musíte rozhodnout, kolik karet lekcí budete ve svém balíčku hrát. Běžně to bude něco kolem pětadvaceti karet z vašeho šedesátikaretního balíčku. Pokud máte drahá kouzla, doporučujeme nejméně 30 lekcí. Když si dáte do balíčku méně než 25 lekcí, riskujete prohru kvůli zanedbávání studia!

No, a když už jste přihlédlí ke všem těmto věcem a postavili svůj vlastní balíček, zbývá už jen najít někoho, proti komu si jej zahrajete, a vyzkoušet, jak dobře jste se naučili magické lekce.





# Recenze

Tak jsme se konečně dočkali! Ještě nedávno jsme neměli ani tušení, co všechno bude obsahovat balíček karet Harryho Pottera, ale teď už se na něj můžeme podívat zlízka.

První edice obsahuje 116 karet, z toho 10 holografických portrétů, 10 metalických karet, 18 vzácných, 34 neobvyklých, 40 běžných a 4 druhy lekcí. Celkem celá hra obsahuje 6 typů karet. Kromě již zmíněných lekcí (Lesson) jsou to nezbytné charaktery (Character), pak bytosti (Creature), kouzla (Spell), předměty (Item) a dobrodružství (Adventure). Kouzla jsou po zahrání odložena do hromádky vyřazených karet, všechny ostatní zůstávají ve hře. Graficky je to znázorněno tak, že kouzla jsou tištěna na výšku a karty, co zůstanou na stole, na šířku.

Asi nejdůležitější jsou karty charakterů. Jednoho z kouzelníků/kouzelnic si zvolíte na začátku hry a za toho hrajete. Můžete si však do balíčku přidat nějaké další postavy, které vám mohou přijít na pomoc. Klasickým případem je třeba Rubeus Hagrid, který nemá statut kouzelníka, a tak si ho nemůžete zvolit jako počáteční charakter. Může se klidně stát, že budete hrát za Draco Malfoye a na pomoc vám přijde třeba Harry nebo že budete hrát za Rona Weasleye a pomůže vám profesor Severus Snape. Všechny karty charakterů jsou unikátní a mohou být ve hře pouze jednou (toto pravidlo se nevztahuje na počáteční charakter), takže pokud soupeř vyloží nějakou kartu charakteru, kterou vy máte v balíčku, tak pokud ho nějakým způsobem nedonutíte tento charakter odhodit, svou kartu prostě nevyložíte.

Další zajímavou věcí jsou karty

dobrodružství, které jsou inspirovány prvním dílem knižní série. Každý hráč může mít v jednu chvíli vyloženou pouze jednu tuto kartu. Na vyložení charakteru nebo dobrodružství spotřebujete dvě akce; ale nemusí k tomu být splněny žádné další podmínky.

Pro zahrání všech ostatních karet (kouzla, bytosti a předměty) musíte mít vyložený dostatečný počet lekcí. Tyto lekce jsou rozděleny podle čtyř předmětů, které se studenti učí, a jsou to lektvary (Potions), proměňování (Transfiguration), péče o magické tvory (Care of Magical Creatures) a očarování (Charms).

Hraje se na odhazování karet z balíčku soupeře, a pokud vám někdo z balíčku odhodí důležitou kartu, může se celá hra pokazit. V tom tkví jádro této hry, ale zároveň je to asi i slabina, protože každý hráč bude tím pádem nucen hrát léčící lektvary, které se mu vrátí z vyřazených karet zpět do hracího balíčku. Čas ukáže, jestli jsme měli pravdu.

Když se tak díváme na karty, napadá nás hned několik typů balíčků, které se dají postavit. Hlavní a asi nejdůležitější bude balíček založený jen na magických bytostech, které budou útočit na soupeře. Za jedny z nejlepších bytostí považujeme karty Norbert, Guard Dog, Scottish Stag a Kelpie, která má navíc zajímavou vlastnost. Další typ balíčku je možnost přímého zranění. Kouzel je na to dost.

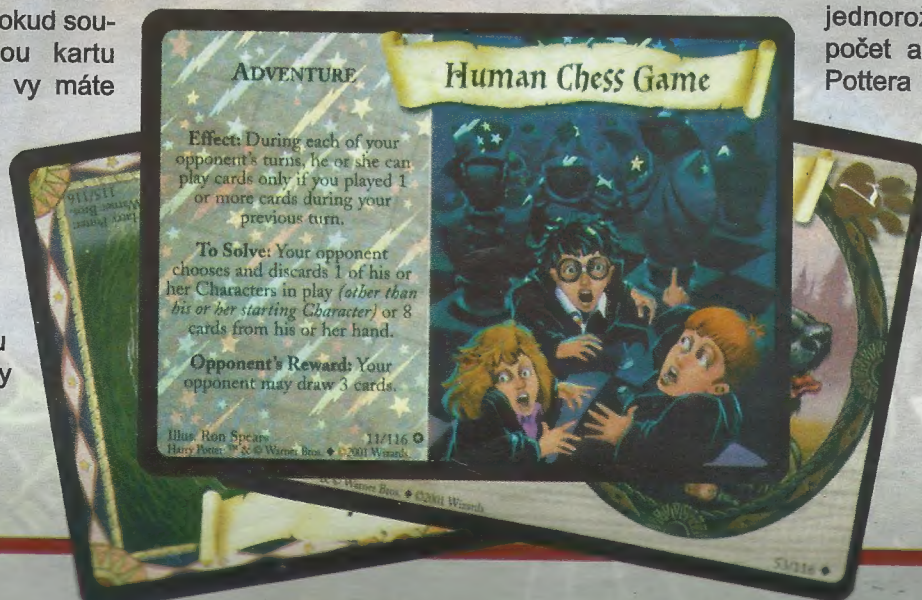
Ale některé zajímavé karetní kombi-



nace pravděpodobně dají vzniknout i jiným balíčkům. Jedna spočívá v tom, že budete hrát za Malfoye (může za zahazení jedné karty z ruky a spotřebování jedné akce zkontrolovat soupeřovu ruku a zahodit mu jednu kartu), do balíčku přidáte pár bytostí a Adventure kartu se jménem Human Chess Game. Toto dobrodružství způsobuje, že oponent nemůže hrát žádnou kartu, pokud jste v předchozím kole vy nic nezažili. Tohoto dobrodružství se soupeř zbaví jen tak, že odhodí jednu kartu charakteru ve hře (kromě svého počátečního) nebo 8 karet z ruky. Vyložíte bytosti, pak Adventure, a pomocí Dracovy schopnosti vyhážete soupeři karty z ruky. Možná by bylo dobré přidat ještě pár jednorožců, kteří zvyšují počet akcí v kole, a Harryho Pottera (může si za jednu akci místo jedné karty líznout dvě) a balíček je skoro hotový.

No, nechme se překvapit, co kdo vymyslí.

Kamil Matoušek  
(Legenda)







# Vítejte ve vodní říši!

San Diego je pěkné město na západní polokouli, konkrétně ve Spojených státech amerických, v Kalifornii, kousek od mexické hranice. V poslední době bylo zajímavé tím, že se tam konalo mistrovství světa v hraní pokémonních karet. Jinak je ale zajímavé hlavně svou zoologickou zahradou, jež se řadí k největším ve Spojených státech, a také říši vodních živočichů. Ta se sice nachází v úplně jiné části města než ZOO, ale je stejně jako zahrada přístupná široké veřejnosti.

Vstoupit do takových prostor ovšem není jen tak, musíte nejdřív samozřejmě zaplatit vstupné a kromě toho je nutné projít osobní prohlídkou. Po 11. září se není co divit, ale takové prohlídky nejsou ani trochu příjemné,

(a samozřejmě to pro vás vyfotit). Mé první kroky směřovaly pochopitelně k delfínům. Od strážníka v uniformě jsem se dozvěděla, že se do areálu dostanu až za dvacet minut, kdy začne show.

Nebylo co řešit, otočila jsem se a vydala se směrem k tzv. manatees. Nejdřív jsem nevěděla, jak si toto slovo přeložit, ale vstoupila jsem do poměrně velké budovy, podívala se na obrovské akvárium a vše bylo jasné. Manatees jsou totiž kapustňáci. Po kapustňácích přišla na řadu vytoužená delfíní show. Vešla jsem

*Kdysi jeden návštěvník Floridy, který spatřil kapustňáky ve volné přírodě, napsal: "Vidět tyto ohromné mořské savce vynořovat se z vody je opravdu zážitek. Manatee neboli Gentle Giants (něžní obři), jak se jim často říká, připlouvají až hodně blízko k pobřeží, protože mají rádi mělké vody, ve kterých se doslova bahní".*

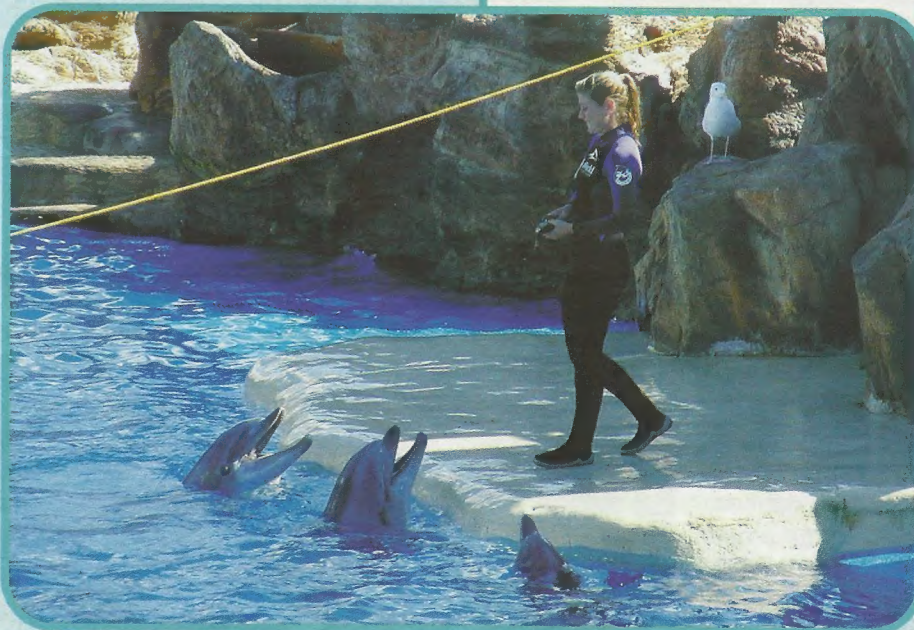


*Delfin, jak známo, je velice přátelské a mimořádně inteligentní zvíře, což se potvrdilo i v San Diegu - všichni tři kamarádi, Shadow, Dophy i Sweety navíc nešetřili úsměvy. Za to pak od své trenérky Sharon dostali několik drobných rybek jako pamlskek.*

protože se vám cizí lidé prohrabují v tašce nebo batohu, prohlížejí si vaše soukromé věci. A také se prohlídkami ztratí spousta času, všude se vytvářejí zástupy lidí, a vy pak ve frontě strávíte třeba hodinu. Když máte navíc málo času, je vám té ztracené hodiny líto.

Přesně tohle se mi stalo při vstupu do Sea World a bylo mi té hodiny ve frontě bylo opravdu líto. Na druhou stranu jsem ale měla na zbytek dne přístup do světa mořských živočichů, v němž vás nyní vítám.

Hned po vstupu jsem pečlivě nastudovala plán tohoto světa, abych si rozmyslela, na co mám času dost, a naopak co chci rozhodně vidět hned





do obrovského areálu, který rozmístěním sedadel připomínal římské kolo-seum. Uprostřed ovšem nebyla herecká aréna, ale velikánský bazén. Úvodu se zhostil kytarista James, který nám zahrál několik country písniček, a poté předal slovo svým kolegům oblečeným v neoprénu. Ti přivolali speciálními píšťalkami trojici delfínů: Shadow, Dolphy a Friendly. Neuplynula ani minuta a trojice vtipálků několikrát proplula kolem vnějšího okraje bazénu a šikovnými pohyby ocasem pokropila vodou všechny návštěvníky sedící v prvních sedmi řadách. Ti samozřejmě ječeli, ale zároveň se skvěle bavili. Ještě o trochu více se pak bavili škodolibí diváci v zadních řadách.

Trenérka Sharon se svým týmem vyzvala publikum, zda by se nenašli dobrovolníci, kteří by si chtěli trochu



pohrát s přátelskými delfíny. Ze zájemců pak vybrala rodiče se synem Chrisem. Chrisovi je teprve šest let, ale s delfíny si velice dobře rozuměl. Nebál se podat jim ruku - oni mu naopátku střídavě podávali ploutve, usmívali se a rádi od něj nakonec přijali odměnu ve formě malých rybek.

Jiný dobrovolník (tentokrát šlo o dospělého mladíka) to měl o trochu těžší. Vtipná trojka ho totiž nejdříve pořádně zmáčela, a nakonec ho stáhla do bazénu úplně. Mladík se hned vynořil a hbitě zareagoval: rychle se jednoho z delfínů chytil za ocas a nechal se povozit po bazénu tam a zase zpátky. Publikum jásal!



*Jak jste si asi všimli, několikrát jsem v textu zmínila, že se delfíni usmívali. Podívejte se ale na tuto fotografii - není snad pravda, že delfín je tvor mimořádně přátelský a usměvavý?*

## Delfín skákavý (*Tursiops truncatus*)

Pokud máte delfíny rádi stejně jako já, určitě jste si už přečetli, že patří mezi ozubené kytovce. Délka jejich těla se pohybuje od 2 do 3 metrů a váží od 200 do 300 kg, vzácně i přes 450 kg. Na Zemi jsou rozšířeni ve všech mořích teplého a mírného pásu obou polokoulí, ale odvažují se i ke břehům Skandinávie a Grónska. Často se také vyskytují ve Středozemním i Černém moři. Dokáží elegantním způsobem vyskakovat z vody do výšky 3 až 4 metrů a délky až 10 metrů. Ve vodě se pohybují rychlostí 35 - 40 km/hod. Žijí ve skupinách a stádech čítající až stovky jedinců. V minulém století byli málem vyhubeni, ale naštěstí přežila početná populace v oceanáriích a delfináriích. V současné době je jejich početný stav stabilizovaný a nic jim nehrozí.

*Delfíni show skončila a moje další kroky směřovaly do líhně žraloků. O těch si ale povíme zase příště, jen vám ještě prozradím, že mezi hejnem zubatých drobečků se člověk po chvíli začne cítit poněkud nejistě...*

Zmíněné elegantní skoky z vody jsou opravdu nádherné. Navíc se delfíni mohou naučit skákat do různé výšky. Sharon ve spolupráci se svými kolegy natáhla nad bazénem dlouhé žluté lano a Shadow, Dolphy i Sweety postupně, a pak i najednou lano přeskočili. To byl podle Sharon nepříliš dobrý sportovní výkon, doslova prý nehodný tak šikovných delfínů, takže lano nechala vytáhnout do výšky čtyř metrů. Publikum na okamžik ztichlo napětím. Delfíni se potopili pod hladinu, že jsme chvíli vůbec netušili, ve kterých místech bazénu právě jsou. Vzápětí se ale objevil mohutný gejzír vody v jehož čele vítězoslavně letěla vzduchem usměvavá trojka a vysokou laťku s přehledem zdolala. A my si úlevou vydechli :-)

Po odvážných skocích následovala tzv. jezdecká přehlídka. Připadala jsem si trochu jako v cirkusu při krasojízdě koní, ovšem místo koní jsem viděla delfíny, kteří na hřbetě vozili svoji trenérku. Vypadalo to, jako by surfovala na prkně. Upřímně řečeno, dost jsem obdivovala, jak se při tak divoké jízdě vůbec na hladkém delfíním hřbetu udržela. A jízda to byla opravdu divoká, nejdříve Sharon povozil Dolphy, pak vyskočila na hřbet samičce Sweety a nakonec se s ní bazénem šílenou rychlostí prohnal Shadow. Voda cákala všude kolem a nikomu to nevadilo, prosinec v San Diegu totiž není mrazivý, ale letní - ve stínu bylo 22 stupňů.





Milí mladí historici! Vítejte vás již podruhé na stránkách, které mají za úkol uvést vás do dějin českých zemí. Psali jsme o příchodu Slovanů na území našeho státu a pokračujeme vyprávěním o knížeti Mojmirovi a také o bratrech Konstantinovi a Metodějovi, kteří u nás položili základy vzdělání.



Kolem roku 830 dochází ke střetu mezi moravským knížetem Mojmírem a nitranským knížetem Pribinou, ze kterého vyšel vítězně Mojmír, připojil Nitransko ke svému území a stal se zakladatelem dynastie zvané Mojmírovci.



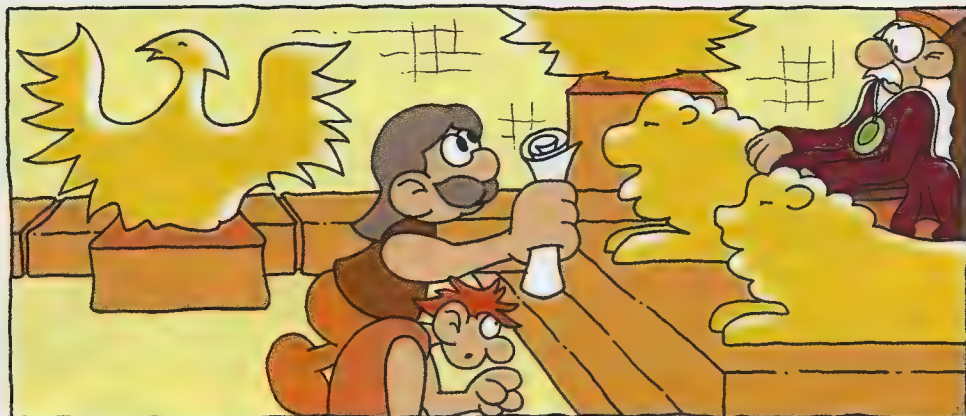
V té době zde již působí kněží z Východofranské říše, kteří přišli, aby zdejší obyvatelstvo získali pro křesťanskou víru. Pod jejich vlivem Slované opouštějí bohy svých předků a budují první křesťanské kostely.



Po Mojmírově smrti v roce 846 převzal vládu nad Velkou Moravou jeho synovec Rostislav, který nejen zvětšil území své říše, ale zároveň vysílá poselstvo k byzantskému císaři s prosbou o vyslání kněží, jejichž jazyku by Slované rozuměli.







V němém úžasu klečí poslové před byzantským císařem, jehož trůn je obklopen zlatými sochami lvů a orlů. Jakoby byli v jiném světě.

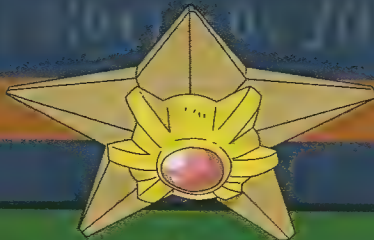


Byzantský císař Konstantin III. žádosti Rostislavova poselstva vyhověl a posílá na Moravu učené bratry ze Soluně, Konstantina a Metoděje, kteří v roce 863 nebo 864 došli se svým průvodem na Moravu. Aby splnili své poslání co nejlépe, sestavil Konstantin první slovanské písmo, tzv. hlaholici a společně přeložili důležité části bible do staroslověnštiny. Ihned po příchodu se oba pustili do výchovy budoucích kněží.



Za vlády Rostislavova nástupce Svatopluka dosáhla Velkomoravská říše největšího území, zároveň však Svatopluk vyhnal slovanské kněze. Nedlouho poté, roku 906, za vlády posledního knížete Mojžíše II., říši vyvrátili Maďaři.





# Křížení Pokémonů aneb Pokémonní matematika



Křížení Pokémonů je možné provozovat ve verzích Gold, Silver a Crystal. Probíhá jednoduše - vyberete si dva Pokémony, "seznámíte" je v budově Pokémon Daycare, necháte je tam v úschově, a po čase si je přijdete vyzvednout. A spolu s nimi dostanete vejce! Roztomilé pokémonní vejce, ze kterého se časem vyklubou nový Pokémon. Pokémon Daycare je budova, kterou naleznete na jih od Goldenrod City na Route 34. Nemůžete ji minout, jiný dům široko daleko není.

Jak bylo zmíněno výše, při křížení Pokémonů získáte vejce. Aby se vám vylíhlo, musíte ho nosit na pozici jednoho ze svých šesti aktivních Pokémonů po určitý počet kroků. Ostatně byste to měli znát, protože součástí příběhu hry přece bylo hned od začátku nošení vejce, ze kterého se vám potom vylíhl Togepi. To bylo tehdy překvapení, co? Při křížení si už ale žádných překvapení neužijete, protože to je metoda přísně vědecká. Křížíte přece proto, abyste získali silnějšího Pokémona - s lepšími útoky, nebo silnějšími statistikami než může mít stejný divoký Pokémon tohoto druhu.

Doba, potřebná k tomu, aby Pokémoni svěřeni do péče Daycare "snesli" vejce, se

**Jak a proč křížit Pokémony, co se stane, když zkrátím Laprase s Ponytou, Onixe s Rattatou apod., to jsou jedny z nejčastěji opakovaných otázek ve vašich dopisech. Dnes se na následujících dvou stranách pokusíme všechno vám vysvětlit tak, abyste se už nikdy na nic ptát nemuseli. Snad...**

liší v závislosti na náhodě a také na tom, o jaké Pokémony jde. V žádném případě ale nečekejte za dveřmi Daycare, čas ubíhá pouze s každým krokem, který uděláte. Takže si jděte udělat někde delší výlet a trochu při tom samozřejmě potrénuvat. Každých zhruba 250 vašich kroků se vypočítává šance na "snesení" vejce. Pokud jsou oba Pokémoni stejného druhu, ale mají různá ID, šance je skoro 100 procent. Pokud mají stejná ID, je to asi 70 procent. Pokémoni různého druhu s různými ID mají 50 procent šanci. Pokémoni různého druhu se stejnými ID už jenom 20 procent šanci, a pokud se vám podaří vybrat takové Pokémony, kteří se spolu křížit nemohou, šance je nulová, i kdyby byli v Daycare do Vánoc. Jestli vejce už je, nebo kdy bude, to se nikde automaticky nedozvíte - musíte prostě občas chodit Daycare zkontrolovat. Vhodnost sestavené dvojice Pokémonů vám je naznačena, už když je do Daycare dáváte, a to ve formě přijímací hlášky:

It shows interest in (jméno Pokémona).  
Skoro 100 procent šance.

It's friendly with (jméno Pokémona). 70 procent šance.



It appears to care for (jméno Pokémona).  
20 procent šance.

It has no interest in (jméno Pokémona).  
Tady žádné vejce nebude ani za rok.

It's brimming with energy! A tady taky nic.

Některé Pokémony nelze vůbec ke křížení použít. Neptejte se proč, prostě to nejde. Jsou to: Nidorina, Nidoqueen, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Pichu, Cleffa, Iggybuff, Togepi, Unown, Tyrogue, Smoochum, Elekid, Magby, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh a Celebi.

Stejně tak nelze mezi sebou křížit Pokémony, kteří jsou bezpohlavní - jako třeba Starmie nebo Blastoise. Takové Pokémony je možné křížit jen pomocí velmi přizpůsobivého Pokémona Ditto. Rovněž nemůžete křížit dva Pokémony stejného pohlaví, Pokémony vzájemně neslučitelné, a také pokud použijete dvakrát Ditto, žádného výsledku se nedočkáte.

Jaký typ Pokémona se z vejce vylíhne, je snadné určit. Vždy to bude nejnížší vývojové stadium samičího Pokémona, nebo v případě, že používáte Ditto, nejnížší





vývojové stádium toho Pokémona, kterého jste dali do Daycare spolu s Dittem. Stejně tak je snadné určit, za jak dlouho se vejce vylihne - stejně jako spousta jiných věcí ve hře se tato doba vypočítává na základě kroků, které uděláte. Každý typ Pokémona se klube z vejce ven různě dlouho, přesný počet kroků se dozvíte v tabulce kdesi na této stránce. Nelekejte se těch tisícových čísel - ono se to nezdá, ale víte, kolik kroků uděláte, když vyrazíte na pěší výlet z Goldenrod City do Saffron City a zpátky?

### Doba klubání vejce

Pokud je vejce Magikarp, vyklubete se za 1280 kroků.

Pokud je vejce Pichu, Cleffa, Igglybuff nebo Togepi, vyklubete se za 2560 kroků.

Pokud ve vejci je Caterpie, Weedle, Pidgey, Rattata, Spearow, Zubat, Geodude, Sentret, Hoothoot, Ledyba nebo Spinarak, budete na ně čekat 3840 kroků.

Ještě déle to trvá, když se má vyklubat Onix, Mr. Mime, Scyther, Pinsir, Misdreavus, Heracross, Mantine, Skarmory, Tyrouge, Smoochum, Elekid nebo Magby - celých 6400 kroků. Omanyte a Kabuto se klubou ven 7680 kroků.

Eevee a Aerodactyl dokonce 8960 kroků. Ale rekordmany jsou Chansey, Lapras, Snorlax, Dratini a Larvitar, kteří se dostanou z vejce až za 10240 kroků. Cokoliv jiného se líhne proti předchozím číslům ještě snesitelných 5120 kroků.

Žádné počítadlo kroků nikde nevidíte, a opravdu nemá smysl dělat si čárky... :-) Prostě až to bude, tak to bude.

O něco náročnější je určit pohlaví nového Pokémona - procenta pravděpodobnosti se liší u každého druhu. Většina Pokémonů má šanci na samce i samici rovnou, ale třeba samici Snorlaxe získáte jen při každém osmém pokusu, a naopak samce Miltanku vůbec nikdy.

Takže teď už víte, jaké Pokémony můžete dát dohromady, co se vám vylihne, a jak to bude dlouho trvat. Každému je to jasné? Tak je načase trochu to zamlžit vyšší matematikou (ne, neutíkejte pryč, naopak tento článek můžete ukázat rodičům, aby viděli že vám mají i nadále kupovat Pokémon Magazin, protože se tu vlastně učíte počítat... :-) Pokud jste ještě ve škole neprobírali hexadecimální čísla, o kterých se v dalším odstavci píše, požádejte rodiče, ať vám to vysvětlí. Jistou budou v předvánočním čase nadšením bez sebe.

Vlastnosti každého Pokémona jsou dány jeho genetickou výbavou - útokem, obranou, rychlostí a speciálem (společné číslo pro speciální obranu i útok). Z nich se ještě navíc počítají životy. Každý divoký Pokémon má základní hodnotu svých genů při narození náhodně vygenerovanou jako hexadecimální číslíci (0-F, čili 0 až 15). Jedním z cílů křížení Pokémonů by mělo být získání jedinců s co největším vstupním genetickým potenciálem. Pokud se křížení neúčastní Ditto, získává potomek genetickou výbavu opačného rodiče, než je jeho vlastní pohlaví (tj. samčí Pokémon získá geny po matce). Pokud použijete Ditta, potomek vždy bude mít jeho geny. Ne ale úplně stejné, to bychom toho moc nevykřičili. Do hry vstupuje ve formě náhody i matka příroda, nebo přesněji řečeno v tomhle případě matka matematika. Do každého výpočtu genů potomka se totiž započte ještě další náhodně

generované čtyřmístné číslo v šestnáctkové soustavě.

Vysvětlíme na příkladu. Řekněme, že máme samce Pikachu s genetickou výbavou 67FC (čísla jdou v pořadí útok, obrana, rychlost, speciál), a křížíme ho se samicí Vulpix s geny A7B3. Budeme pro tuto chvíli předpokládat, že potomek bude samice (ostatně Vulpix má 75 procent šancí, že tomu tak opravdu bude). Znamená to tedy, že její geny se budou odvozovat od genů Pikachu (a na Vulpixe už můžete zapomenout). Hra vygeneruje dvě náhodná dvoumístná hexadecimální čísla (řekněme třeba 6B a C5). Výsledné geny potomka se vypočítají následovně:

Útok - levá část prvního náhodného čísla, tedy 6.

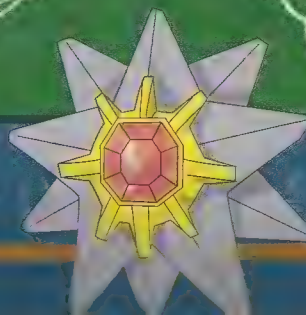
Obrana - dědí po Pikachu, takže 7.

Rychlost - levá část druhého náhodného čísla, čili C.

Speciál - dědí po Pikachu, ale může a nemusí se odečíst 8. V našem případě tedy  $C - 8 = 4$ , nebo zůstane C.

Potomek tedy bude mít geny 67CC nebo 67C4. K čemu nám je tato informace? Vlastně k ničemu, ale tak už to v matematice bývá, že její význam je spíše teoretický :-). Můžeme teď ale vypočítat, jaká je pravděpodobnost, že křížením získáme Pokémona s maximální genovou výbavou. Je jasné, že k němu budeme potřebovat rodiče s obranou a speciálem F. A také štěstí, aby nám F (resp. F nebo 7 u speciálu) padlo také při výpočtu náhodného čísla. Pokud dokážeme na 100 procent určit pohlaví potomka, a jsou splněny požadavky na rodiče, šance na narození malého génia je 1 ku 512 - což je sice málo, ale pořád je to lepší, než pokoušet se takového Pokémona chytit jako divokého: se šancí 1 ku 65 tisíc.

dokončení příště





I v posledním říjnovém kole soutěže s názvem "Chcete vyhrát Game Boy?", kterou pořádá firma Tetrapak a reklamní agentura Lead, mohlo sto nejrychlejších soutěžících vyhrát Pikachu Pedometer. Dalšími cenami pro výherce jsou Game Boy Color, herní konzole N 64 a pokémonní hry podle vlastního výběru. Všem úspěšným soutěžícím blahopřejeme.

Sourozenci Blehovi, Nymburk  
Klára Cílková, Praha západ ? Příhonice  
Petr Šinágl, Pardubice  
Miloš Kohout, Horní Jiřetín  
Sebastián Svítalský, Chomutice  
Tomáš Martinec, Hradec Králové  
Aneta Maliníková, Praha 9, Černý Most  
Štěpán Mikuš, Chodov  
Eva Soukupová ml., Rokycany  
Jan Kladívko, Praha 8  
Michal Vladař, Vítkov  
Kateřina Šepsová, Hradec Králové  
Tereza Hynková, Valašské Meziříčí  
Boris Košťel, Praha 5  
Rostislav Zelený, Horní Slavkov  
Tomáš Trojančík, Morké Lazce  
Vlasta Andršová, Černošín  
Viera Horáková, Orlová 4  
Čestmír Kocian, Úvaly  
Daniel Karnas, Rosice nad Labem  
Martin Pavlík, Moravská Třebová  
Martin Svoboda, Postoloprty  
Sourozenci Menclův, Praha 4  
Lukáš Žilka, Tachov  
Denisa Szmeková, Dolní Lutyně 770  
Martina Janíková, Kravaře ? Dvořisko  
Magdalena Kacetlová, Znojmo  
Vratislav Bartoníček, Středokluky  
Sandra Stránská, Chrástava  
Gabriela Lukešová, Holice v Čechách  
Jakub Křítek, Praha 4 ? Újezd  
Petra Brymová, Česká Lípa  
Jiří Veis, Ústí nad Labem  
Dana Rotherová, Praha 6  
Barbora Tenglerová, Praha 8  
Ilona Zárubová, Jablonec nad Nisou  
Jakub a Matěj Trojaníkov, Hlinsko v. Č.  
Květoslava Čírná, Jablonec nad Nisou

Kateřina Krsková, Roztoky u Prahy  
Tomáš Derfler, Kraslice  
Martin Kraus, Hustopeče  
Dalibor Houška, Strakonice  
Jiří Weishaupt, Pelhřimov  
Karolína Konečná, Uherský Brod  
Daniel Komárek, Břeclav  
Hana Košková, Lázně Toušeň  
Petr Šmíd, Jablonec nad Nisou  
Slávek Fiala, Brno  
Jitka Veselá, Kbely  
Nikola Prokopová, Slavkov u Brna  
Jan Kolář, Pardubice  
Zdeněk Drahoš, Litomyšl  
Aneta Poláková, Chrudim  
Radim Šťastný, Pohořelice  
Deniska Hrušková, Chrudim  
Lucie Kladívková, Praha 8  
Jiří Šmahel, Krouna  
Lucie Vaňousová, Most  
Martina Škromovská, Kralupy n. Vltavou  
Petr Muzikář, Miličín  
Otto Knopp, Nová Paka  
Ludvík Leischner, Znojmo  
Jan Minařík, Domažlice  
Marek Sodomka, Skuteč  
Adam Kubát, Kolín - Štítary  
Kateřina Svobodová, Dolní Bousov  
Martin Magenheimer, Obecnice  
Alena Johanová, Vysoké Mýto  
Vojtěch Witzany, Praha 6  
Petr Hodan, Javůrek 23  
Pavel Tonka, Chodov  
Radek Opšál, Bělá nad Svitavou  
Lukáš Koníček, Hněvotín  
Veronika Šchořová, Světlá nad Sázavou  
Tomáš Skalický, Blatná  
Lukáš Ruffer, Skrbeň

Lenka Janošková, Chrudim IV  
Vojtěch Jindra, Vysoké Mýto  
M. Melichárek, Rudice  
Katy Kubelková, Praha  
Milan Krejčík, Kolín - Sendražice  
Tadeáš Bartošek, Dambořice  
Tomáš Bican, Litomyšl  
Michal Franc, Praha 4  
Honzík Bařtipán, Křivoklát  
Lucka Prosserová, Praha 4  
Jan Vasyľ, Praha 2 Vyšehrad  
Petr Kaplan, Pardubice  
Miroslav Šup j., Praha 1  
Jan Chalupa, Jeneč  
Tereza Kopecká, Praha - západ  
Lenka Kvehlová, Orlová - Lutyně  
Daniel Chamrada, Český Brod  
Tereza Černá, Pohořelice  
Lukáš Hladík, Brno  
T. Dlabík, České Velenice  
Andrea Hudcová, Sobotín  
Matěj Šiška, Kroměříž  
Monika Krejčová, Nový Bydžov  
Jan Bastl, Praha 5  
Jiří Bartlík, Praha 10  
Petr Čermák, Kladno  
Michaela Pausarová, Rakovník  
Jiří Šeda, Zlonce  
Jan Koudelík, Měšice u Prahy  
Ondřej Jirsa, Chotěboř  
Roman Samek, Rychnov n. Kněžnou  
Miloš Linka, Příbram  
Jana Čalová, Havlíčkův Brod  
Michaela Málková, Rožmitál p. Tř.  
Šárka Holanová, Praha 10  
Honzíček Němec, Bruntál  
Tomáš Svobodník, Tasov 87

Dagmar Šolcová, Mladé Buky  
Filip Maňas, Praha 8 - Bohnice  
Tomáš Berný, Hradec Králové  
Kateřina Štemberová, Praha 6  
Milan Honz, Blatná  
Denis Svačina, Straky  
David Sebera, Krnov  
Michal Chlumský, Praha 9 - Vínov  
Veronika Chaloupková, Praha 10  
Jan Černý, Slapy n.V. č. 1  
Jaroslava Pátková, Havlíčkův Brod  
Daniel Pechanec, Šumperk  
Edita Kašíková, Moravské Budějovice  
Adéla Hotová, Praha 5  
Jana Kuchtová, Tišice - Chrst  
David Dvořák, Pardubice  
Alenka Dvořáková, Okříšky  
Boris Jaroš, Svitavy  
Ondřej Moravec, Litoměřice  
Martina Kučerová, Mítořice n. Opavou  
Lucie Havlíčková, Praha  
Veronika Rychl, České Budějovice  
Tibor Martinec, Pardubice  
Martin Horák, Jesenčany  
Radek Mach, Žebrák u Prahy  
Pavla Hauzerová, Kersko  
Honzík Růžek, Domažlice  
Tomáš Trojan, Liberec  
Lenka Kaufmannová, Hlinsko v Čechách  
Simona Kreislerová, Chrudim  
Zbyněk Martinec, Cheb  
Radana Chocholoušová, Znojmo  
Petra Hrubá, Lovčice  
Ester Pavlovičová, Blansko  
Šimon David, Kolín  
Štěpán Kouřil, Krouna  
Hana Klusová, Mělník



Sbírejte  
a vyhraje

Pokud jste vystříhli šest obrázků her z krabiček Game Boy pitíček (byla k dostání všude), namalovali vlastního Pokémona a poslali na adresu: Lead, P. O. Box 856, 111 21 Praha 1, měli jste velkou šanci zúčastnit se finále soutěže. To se konalo 17. listopadu 2001 a byli při něm vyhodnoceni autoři tří nejlepších Pokémonů z každého měsíce. Tito autoři se pak utkali v „pokémonních hrách“ o herní konzole Nintendo 64. Cenou pro absolutního vítěze byl Game Boy Advance! Z finálového dne jsme vám přinesli první část reportáže v minulém čísle.



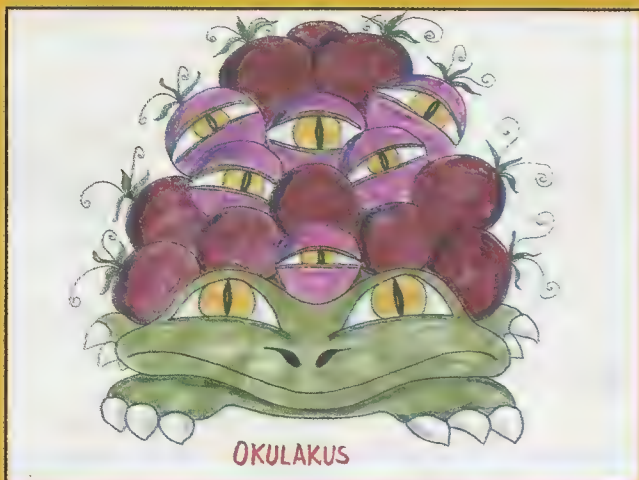


# KDO VYMYSLEL NEJHEZČÍHO NOVÉHO POKÉMONA?



Pokémon Nimi svým jménem napovídá, že bude maličkých rozměrů, ovšem opak je pravdou. Vlasta Andršová z Černošína nakreslila tak obrovského Pokémona, že se nám málem nevešel do časopisu :-)

Jakub a Matěj Trojánkovi z Hlinska v Čechách vytvořili Pokémona Dradegasta, který vyhlíží trochu nebezpečně. Nic si nezadá co do rozměru s výše uvedeným Pokémonem Nimi, a ještě je vytvořen zajímavou výtvarnou technikou - děkujeme za toto umělecké dílo.



Barbora Tenglerová z Prahy 8 do soutěže nasadila tři favority - Okulakuse (viz obrázek), Diatrymita a Vulkanitu.

Petr Černohorský z Řepníků poslal do soutěže hned dva Pokémony - Crocmastera, který jen těžko zapře svůj příbuzenský vztah s krokodýlem, a Merrykoka.



Světлана a Petr Blechovi z Nymburka nakreslili Pokémony Zugi a Skorpio. Jsou krásní, barevní a měli jsme z nich v redakci velkou radost.







# PODROBNÝ NÁVOD NA GOLD & SILVER a CRYSTAL

V minulém čísle jsme čtvrtou část návodu na Gold/Silver zakončili otázkou - kterého Pokémona chce Billova babička vidět jako posledního? Zadáni říkalo, že je to "The really popular one, before it evolves", a tak to nebylo vůbec těžké - správná odpověď je Pichu. Ve hře za ni dostanete Thunderstone, u nás v časopise první nejrychlejší, kterým se stal Jirka Barák z Kolína, získává celoroční předplatné Magazínu.

## Cerulean City

Misty je zpět na svém stadionu, takže hurá pro další odznak. Má čtyři vodní Pokémony za 40. úrovní, a nemůže být pro vás v téhle fázi hry být žádnou překážkou. Z města jděte doprava po Route 10, až k Rock Tunnel. V něm najdete pár zajímavých věcí, ale nic, bez čeho se opravdu neobejdete, takže nakonec po pár zápasech s dotěrnými trenéry skončíte u východu v Lavender Town.

## Lavender Town

Ze všeho nejdřív jděte do Radio Tower, získáte tam od ředitele Expansion Card pro svůj PokéGear. Díky tomu teď můžete poslouchat rádio i ve světě Kanto! Nic dalšího zajímavého ale ve městě už není, takže se vydejte dále na západ po Route 8 a Route 7, až dojdete do Celadon City.

## Celadon City

V různých budovách ve městě můžete plnit všelijaké dílčí úkoly a získávat různé předměty (Celadon Mansion, Restaurant), ale opět nic podstatného. Podstatný je tu jedině místní stadion, a na něm trenérka Erika a její pomocníci. Po rozmetání jejích čtyř trav-

ních Pokémonů kolem 42. úrovně pokračujte ven z města - stále na západ. Nejprve po Route 16, potom po Route 17 kolem cyklistů a ještě kousek po Route 18 až do Fuchsia City.

## Fuchsia City

Safari Zone je v Gold/Silver zavřená. Je to jen dobře, když si vzpomeneme na ty neustálé zoufalé dopisy těch z vás, kdo v Yellow ještě pořád na safari bloudí... Po povinné návštěvě střediska proto zamiřte bez otálení na stadion. Bývalý trenér Koga povýšil do Elite Four, a tady teď panuje jeho dcera Janine. Specializuje se na jedovaté Pokémony, ale proti předchozím trenérům to bude snadné, žádný z nich není přes 40. úroveň. Pokud jste pověřiví, tak pozor - tohle je už váš třináctý odznak!

## Snorlax

Vaše další kroky povedou směrem k Lavender Town po Route 12-15, ale hned při první příležitosti odbočíte na Route 11. Ano, tam co leží Snorlax a blokuje celou cestu. Ve starších dílech hry jste ho mohli probudit pomocí flétny. Teď žádnou flétnu nemáte, ale zato máte bezvadně pískající rádio, které po návštěvě Lavender Town funguje už i ve světě Kanto. Naladte si kanál číslo 20, stoupněte si před Snorlaxe a uložte hru. Snorlax přece jen patří k těm obtížněji chytatelným Pokémonům, obzvláště když je na 50. úrovni. Ať už ho chytnete, nebo jen porazíte, cesta dál je konečně volná!

## Pewter City

Vchod do jeskyně Diglett's Cave schovával za sebou Snorlax. Je krátká a jednoduchá, takže jen proběhněte (můžete si chytnout nějaké Digletty). Vynoříte se blízko Pewter City. Ve městě si nezapomeňte s každým promluvit (doufám ostatně, že to děláte v každém městě automaticky!), obzvláště pokud máte Crystal verzi.





Hlavní lákadlo ale leží na místním stadionu, obývaném starým známým Brockem. Má pět převážně kamených Pokémonů těsně nad 40. úrovní.

### Mt. Moon

S dalším odznakem v klopě vyražte na východ po Route 3 směrem k Měsíční hoře. Hned po vstupu do ní se po velmi dlouhé době objeví váš hlavní soupeř! Jeho 5 Pokémonů kolem 40. úrovně není příliš náročnou překážkou. Je to možná škoda, protože tohle je vaše úplně poslední setkání s ním... Projděte horou kolem obchodu se suvenýry, a pokračujte po Route 4 k Viridian City.

### Návrat ke kořenům...

Ouha, stadion ve Viridian City je zavřený. Nezbyvá tedy, než ho zatím minout, a pokračovat na jih po Route 1. To je nízké číslo cesty, co? Není divu, je to úplně ta první cesta, kterou kdy hráči Pokémonu v počátečních dobrodružstvích prošli... a vede do Pallet Town, rodného Ashova městečka. Je to pořád stejná, ospalá díra - žádný stadion, žádné středisko, prostě nic. Surfujte raději na jih, a pak trochu na západ od Cinnibar Islandu. Setkání se starými přáteli možná vžene slzu do nejednoho oka - přestože je to jen Gary, váš soupeř z minulých Pokémon her. Po rozhovoru s ním surfujte pro změnu na východ od Pallet Town, až k Seafoam



Islands. Tady se konečně dočkáte dalšího odznaku - v jeskyni je zalezlý Blaine a jeho tři ohniví Pokémoni. Ano, jenom tři, směšné, že? Po jeho drtivé porážce odsurfujte do Fuchsia City, které je nejbližší, a doleťte zpět do Viridian City. Gary už se na stadion vrátil a má šestnáctý, poslední odznak! Na tenhle souboj se připravte pořádně, Gary má 6 Pokémonů nad 54. úrovní,



takže to nebude tak úplně snadné, jako posledních několik hodin hry. Navíc je jeho tým docela dobře vyvážený: Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Exeggutor, Gyarados a Arcanine.

### Mt. Silver

Se šestnácti odznaky to vypadá, že už není moc kam jít. Ano, konec se blíží. Vraťte se do Pallet Town a promluvte si v laboratoři s profesorem Oakem. Otevře vám cestu k Mt. Silver. Pořádně se vyzdravte, vyberte si Pokémony pro závěrečné chvíle hry a vyražte do Viridian City a na západ z města po Route 22. Dostanete se až k Reception Gate, projděte dále na západ na Route 28. Mimochodem, tahle oblast je úplně ideální na trénování, protože divocí Pokémoni, na které tu můžete narazit, většinou jsou kolem 40. úrovně, takže je za ně opravdu hodně zkušenosti. Na konci divočiny na vás čeká vstup do Mt. Silver. Dovnitř byste měli vstupovat s Pokémony, kteří ovládají Flash, Surf a Waterfall. V jeskyni se povaluje pár zajímavých věcí, a určitě tu chytnete několik nových Pokémonů, ale hlavní atrakce čeká až úplně na konci. Nejtěžší souboj. Poslední souboj. Úplně poslední souboj celé hry! A vaším soupeřem bude - Ash Ketchum. Smích? Přejde. Tenhle Ash není to hrozný maslo, co znáte z televizního seriálu. Budete proti němu potřebovat Pokémony alespoň na 70 úrovni - protože Ash takové má.

Postupně proti vám pošle: Pikachu (úroveň 81), Espeon (73), Snorlax (75), Venusaur (77), Charizard (77), Blastoise (77).

### Konec

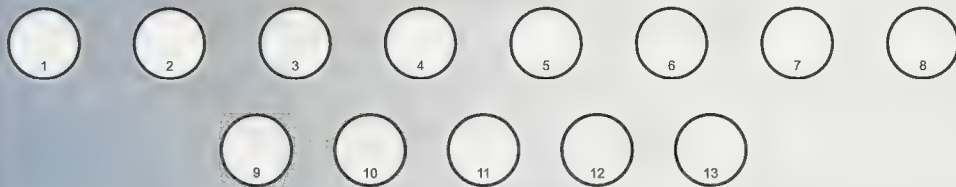
Pokud se vám podařilo zvítězit, můžete o sobě hrdě prohlásit, že jste dohráli Pokémon Gold, Silver či Crystal. A co dál? Máte snad plný Pokédex? Tak na co ještě čekáte, když venku je tolik divokých Pokémonů...





# KVÍZ

Už se také těšíte na 5. díl Harryho Pottera? Prozdíme vám, že novým vyučujícím obrany proti černé magii v Bradavické kouzelnické škole bude žena. A že se do této nové paní učitelky zamiluje:



1) Kdo prodává v Příčné ulici kouzelnické hůlky?

- ☐ O pan Griphook      ☐ P pan Ollivander      ☐ I pan Gringott

2) Kdo je ministrem kouzel?

- ☐ K Albus Brumbál      ☐ R Kornelius Popletal      ☐ A Zlatoslav Lockhart

3) Jank se jmenuje Brumbálův pták fénix?

- ☐ O Fawkes      ☐ K Dobby      ☐ A Filch

4) Kolik stříbrných srpců je v kouzelnické měně jeden galeon?

- ☐ R 5      ☐ A 10      ☐ F 17

5) Kdo vytvořil kámen mudrců?

- ☐ E Nicolas Flamel      ☐ CH Viktor Krum      ☐ O Ludo Pytloun

6) Jak se nazývá pohár, který vybírá šampiony pro turnaj tří kouzelnických škol?

- ☐ R vodní      ☐ O zemní      ☐ S ohnivý

7) Kdo vyhrál ve čtvrtém díle Harryho Pottera Mistrovství světa ve Famfrpálu?

- ☐ R Bulharsko      ☐ O Irsko      ☐ K Anglie

8) Jak se jmenoval Hipogryf, na kterém Harry zachraňoval Siriuse Blacka?

- ☐ V Rafan      ☐ A Zoban      ☐ R Klofan

9) Jak se jmenoval Hagridův norský ostrohřbetý drak?

- ☐ S Norbert      ☐ O Hilgert      ☐ K Robert

10) Kdo je Ufňukaná Uršula?

- ☐ O Harryho spolužačka      ☐ N duch studentky      ☐ A profesorka věštění

11) Jak přicestovali Harry a Ron na zahájení druhého ročníku ve škole v Bradavicích?

- ☐ A autem      ☐ L vlakem      ☐ E na koštěti

12) Ve které zvíře se dokázal proměňovat Harryho otec?

- ☐ R v kočku      ☐ U v myš      ☐ P v jelena

13) Jak se jmenuje kmoť Harryho Pottera?

- ☐ H Vernon Dursley      ☐ L Petr Pettigrew      ☐ E Sirius Black



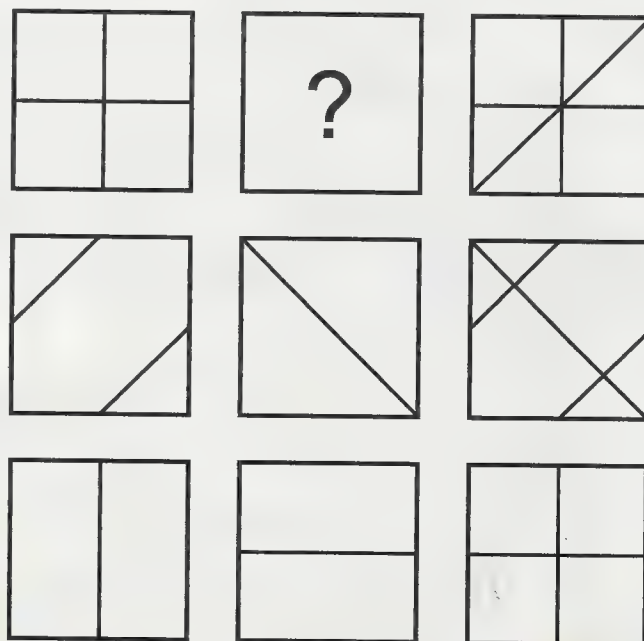
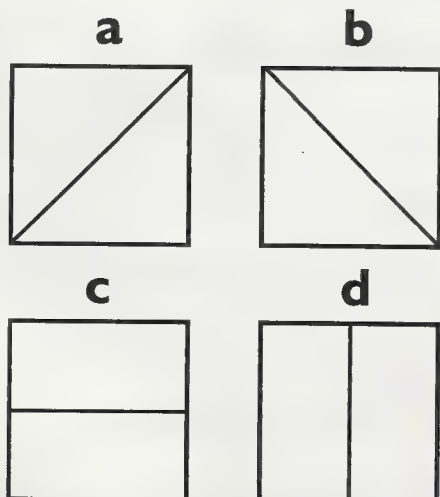


# ŘETĚZOVKA

Pokémon, jehož jméno najdete v tajence řetězovky, žije v korunách stromů a k pohybu po větvích používá svůj silný ocas.



Obrázky mají určitou souvislost. Dokážete určit, který ze čtverců a, b, c, d, patří místo otazníku?

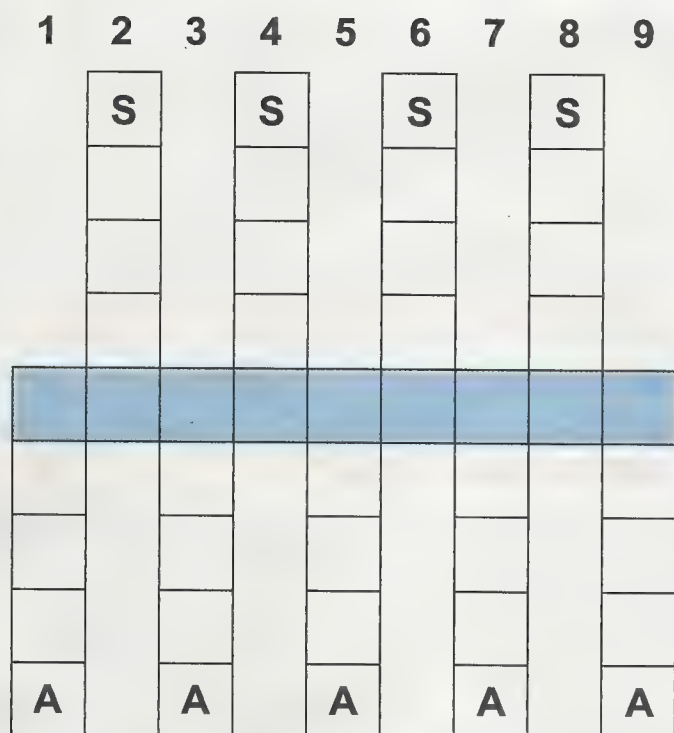






## HŘEBENOVKA

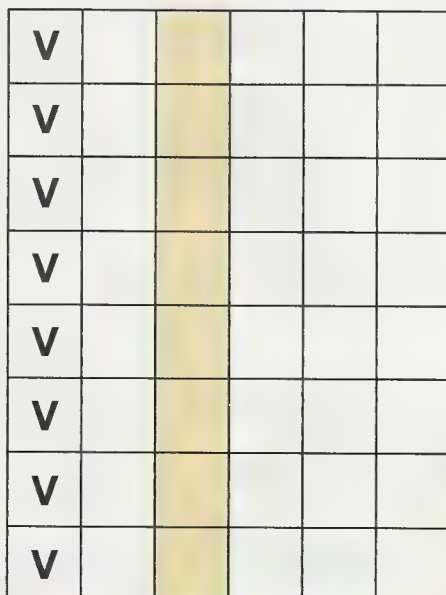
Největšími okvětními listy na světě šíří všemi směry oblaka jedovatého plynu. Uhádnete, o kterého Pokémona se jedná?



- 1 VODNÍ ŠELMA
- 2 CHOBOTNATCI
- 3 MALÁ LOĎ
- 4 BARVA V KARTÁCH
- 5 NAŠE HLAVNÍ MĚSTO
- 6 DRAVÝ PTÁK
- 7 DOMOV HLEMÝŽDĚ
- 8 DŘEVINA S KMENEM
- 9 ČÁST CYKLISTICKÉHO ZÁVODU

## DOPLŇOVAČKA

Tajenka doplňovačky skrývá název jednoho starobylého čínského Pokémona, obdivovaného pro svou symetrii a krásu.



- PRAPOR
- OPAK VLEVO
- JMÉNO PREZIDENTA HAVLA
- ZABITÍ
- JEDNA Z PLANET
- MAJÍCÍ VLIV
- OBLÍBENÉ SVÁTKY
- OBYDLÍ VČEL







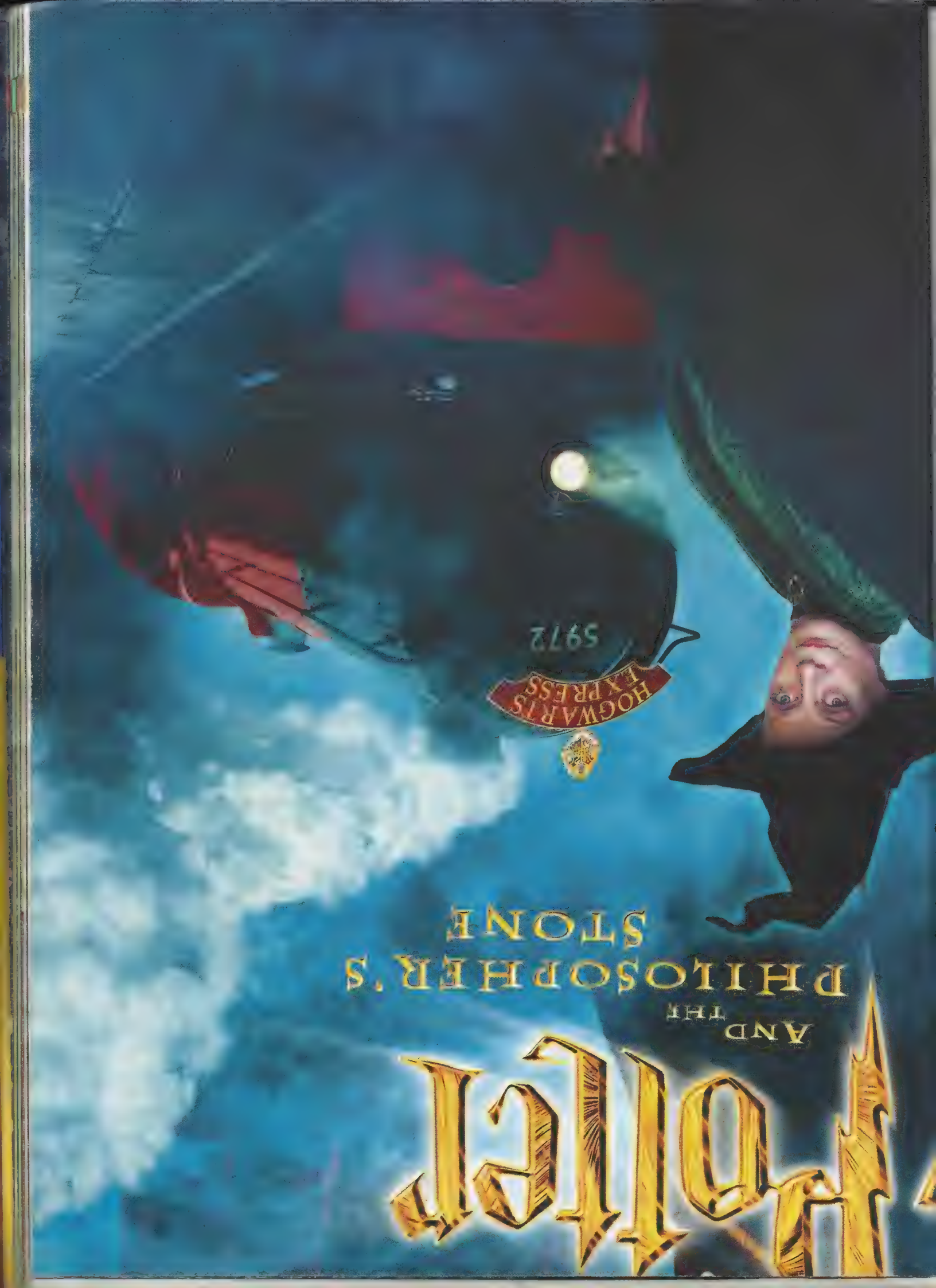


AND THE  
PHILOSOPHER'S  
STONE

HOGWARTS  
EXPRESS

5972

Hogwarts







# The Golden Compass



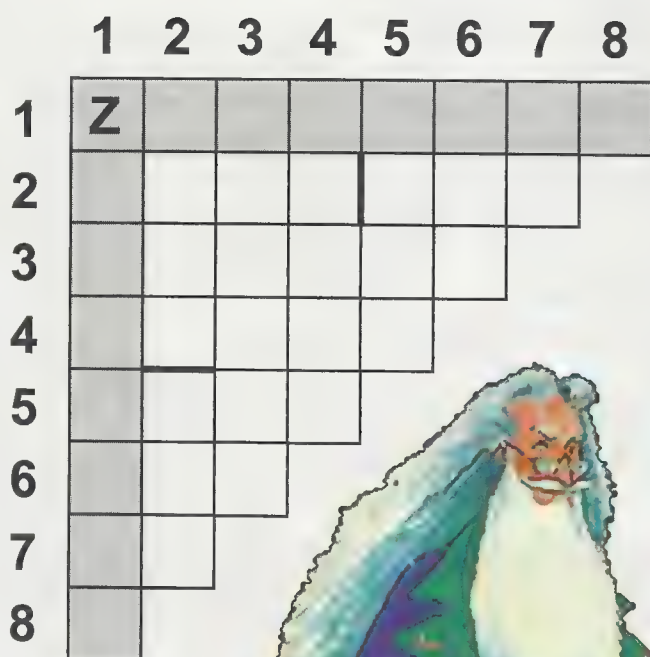
MAGAZIN





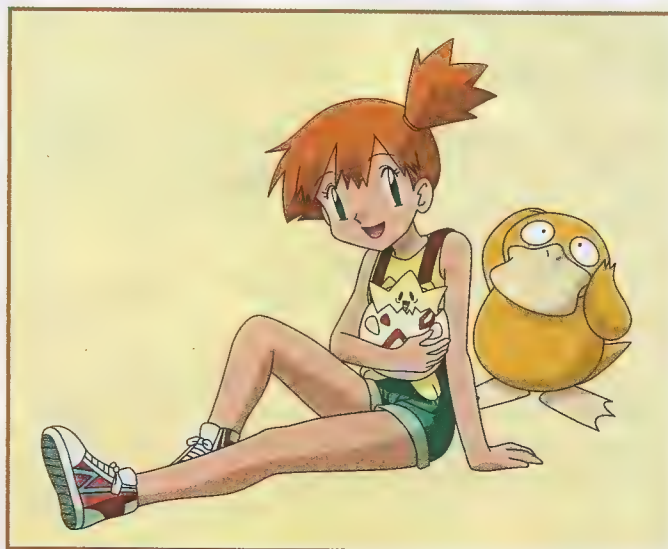
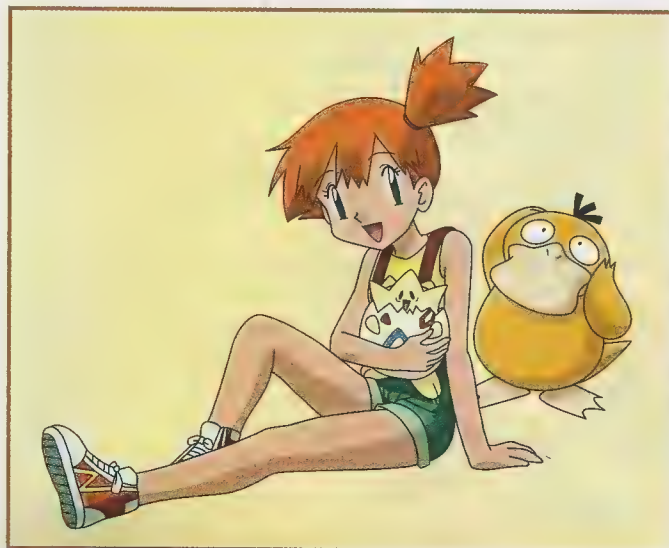
# ROHÁČEK

Nejoblíbenějším sportem v kouzelnickém světě Harryho Pottera je bezesporu famfrpál. Tajenka roháčku ukrývá název jednoho předmětu nutného k této hře.



1. **TAJENKA**
2. **SILNÝ PROVAZ**  
+ **VÝMĚŠEK POTNÍ ŽLÁZY**
3. **JIŽNÍ PLOD**
4. **DOMÁCKY ANTONÍN**
5. **PROTIKLAD**
6. **ČÁST OBLIČEJE**
7. **SPZ KLATOV**
8. **ZAČÁTEK ABECEDY**

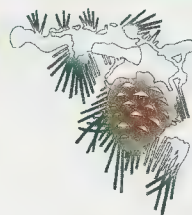
## NAJDETE VŠECH ŠEST ROZDÍLŮ?





## NAJDETE V PŘÍBĚHU SKRYTÉ POSTAVY?

(Jsou tři a všechny pocházejí z knih o Harrym Potterovi.)



### Předvánoční trable

Blížily se Vánoce a já jsem - jako nový majitel Game Boy Advance - v jednom obchodě uviděl hry pro tuto konzoli. Vybral jsem si jich hodně a chtěl je koupit, ale neměl jsem dost peněz. Paní prodavačka však byla hodná a řadu her mi ona, a dokonce i její kolegyně Tereza schovala, než přijdu s penězi. Utíkal jsem na autobus, abych stihl vybrat z banky, a měl jsem štěstí: dorazil jsem před pátou hodinou a na účtu jsem měl peněz dost. Rozhodl jsem se vybrat je všechny a zamířil zpátky do obchodu. Jenže jak jsem na zpáteční cestě dobíhal bus, vypadla mi z kapsy peněženka a já si toho vůbec nevšiml. Přispěchal jsem do obchodu, nechal si zabalit všechny hry, které jsem si tak přál, sáhl do kapsy a... na čele mi vyrazil pot, Tereza se na mě zamračila a já vypadal jako hlupák. Neměl jsem ani hry ani peníze. Aby mi odpustila, že hry, které tak hezky zabalila, muse-la zase vybalit, pozval jsem ji na večeři. A věřte, nebo ne, Tereza se mnou opravdu šla.

Přeji vám hezké Vánoce,

Jirka

řešení: Hermiona, Albus, Potter

## ŘEŠENÍ ÚLOH Z MINULÉHO ČÍSLA POKÉMON MAGAZÍNU

### DOPLŇOVAČKA

Pokémona, který má rád med, jste určitě našli - je to TEDDIURSA.

### TAJENKA VÍTKA COUFALA,

pokládáná z Ashových čepic, v sobě skrývá název jedné z oblíbených her, a to POKÉMON CRYSTAL.

### ROHÁČEK

Našli jste postavu z příběhu Harryho Pottera? Pokud jste neudělali chybu, objevili jste v tajence jméno HERMIONA.

### HŘEBENOVKA

Kouzelné slovo, které umí udělat světlo, jste mohli najít přímo na stránkách o Harrym Pottrovi. Pokud jste ale poctivě vyluštili hřebenovku, nemohlo vám vyjít nic jiného než LUMOS.

### KTERÝ Z OBRAZCŮ JE ROZLOŽENÁ KRYCHLE?

Hned první modrý obrazec - z ostatních byste ji nesložili.

### VTIP S RÉBUSEM PRO ZNALCE POKÉMONŮ

Sčítat a odečítat písmenka není nic složitého, takže vám zcela jistě vyšel vtip:

"Kdy přijdeš domů?" ptá se maminka syna. "Až se mi bude chtít." "Dobře, ale ANI O MINUTU POZDĚJI."

### OMLUVA

V minulém čísle nám na těchto stránkách trochu zařádl tiskařský šotek a přeházel nám některá písmenka, takže jste si místo "tajenka" přečetli "taje-nak", místo věty "Až se mi bude chtít" nám vyšlo "Až semi bude chtít" a místo "jedné postavy" jsme zveřejnili "jendné postavy". Omlouváme se za sebe i za šotka.





konzolový magazín



XGEN

WWW.XGEN.CZ

Seznamte se s Matýskem

a jeho kamarády v nádherně  
ilustrovaném časopisu pro děti  
od tří do 123 let.

The advertisement for 'Matýšek' magazine features the character Matýšek, a red, anthropomorphic mouse-like creature with a blue shirt and overalls, pointing towards the magazine cover. The cover itself is green and yellow, with the title 'Matýšek' in large, bold letters. It includes the text '1/02', '49 Kč', 'pro čteníky a čtenice', 'RYZE ČESKÝ ČASOPIS', 'VÁNOČNÍ PEČENÍ', 'ŠNEČÍ ZÁVODY NA HÁVŠTĚVĚ U ŽIRAFY', 'NA RYBÁCH', 'SOUTĚŽ SNĚHULÁČKŮ', 'Exkluzivní', 'Soutěživé', 'ryze české', 'Zábavné', and 'Poučné'. Various small illustrations of animals and characters are scattered around the cover. At the bottom, the publisher's information is provided: 'Vydavatel Conquest s. Hyberská 20, 110 00, Praha 1, tel. 02 84 000 167, PhDr. Jaroslav Štělba, Anna Štělbová 80, 148 00 Praha 4, tel. 02 51 30 66 51 52'.



# TRENÉRSKÉ KARTY

**Trenérské karty mohou úplně zvrátit průběh hry – používejte je proto s rozumem!**

**K** samotné hře vlastně nepotřebujete mít nic jiného než karty Pokémonů a energetické karty, ale až přítomnost karet trenérských hru pořádně oživi a umožní vám směřovat ji tím směrem, který potřebujete. Trenérské karty umožňují hráčům prosadit vlastní strategické záměry, a proto je důležité, abyste dobře věděli, jaké karty si můžete do balíčku přidat a jak s nimi můžete správně hrát.

Největší mistři Pokémonu dokáží často jedinou trenérskou kartou zvrátit průběh souboje. Používejte trenéry moudře a možná se jejich umění také přiblížíte

## NEJPOPULÁRNĚJŠÍ KARTY:

**Bill**

Dvě karty navíc a nic za to!



**Switch**

Karta, co zachraňuje Pokémonům život!





## Trenérské karty

### BILL

BASE

Asi vůbec nepoužívanější trenérská karta ve hře. Když si ji přidáte do balíčku čtyřikrát, rozhodně tím nic nepokazíte. Jedinou nevýhodou jejího používání je to, že se svým balíčkem proderete mnohem rychleji než soupeř, a riskujete tak ve dlouhém souboji, že vám karty prostě dojdou...



Hratelnost: Vynikající  
Rarita: Běžná

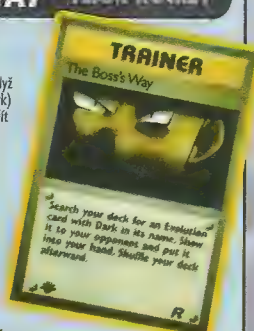
Jo! Tuhle už mám! ☐

Lízněte si 2 karty.

### THE BOSS'S WAY

TEAM ROCKET

Tahle karta je užitečná jen tehdy, když máte v balíčku hodně temných (Dark) Pokémonů. Občas se může hodit najít si jen tak zadarmo evoluční kartu, kterou právě potřebujete.



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyhledejte ve svém balíčku evoluční kartu, která má ve jméně slovo DARK. Ukažte ji soupeři, a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

### CHALLENGE!

TEAM ROCKET

Velice zvláštní karta. Pokud soupeř má plnou střídačku, tak skoro určitě nebude souhlasit s jejím zahráním. I v tom nejlepším případě si zřejmě vezmete jen tolik základních Pokémonů, kolik i váš soupeř. A v nejhorším případě si líznete dvě nové karty.



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Zeptejte se svého protivníka, jestli souhlasí se zahráním této karty. Pokud nesouhlasí, nebo jsou-li obě střídačky plné, lízněte si dvě karty. Pokud souhlasí, najdete si oba ve svých balíčcích kolik chcete základních Pokémonů, a dejte je na svou střídačku lícem dolů (Pokud je vaše střídačka plná, žádné karty nehleďte.). Když oba skončíte, zamíchejte své balíčky, a otočte karty Pokémonů, které jste vložili na střídačku.

### CLEFAIRY DOLL

BASE

Vzácná karta, po které se ale nevyplatí příliš pádit. Použití se dá snad jen pro zdravotní taktiku, ovšem má jen 10 životů, a tak dlouho nevydrží. Raději místo ní nasadte opravdického Pokémona.



Hratelnost: Slabá  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Hrajte Clefairy Doll, jako by to byl základní Pokémon. Dokud je ve hře, počítá se jako Pokémon (a ne jako trenérská karta). Clefairy Doll nemá žádný útok, nemůže ustupovat a nemůže být uspaná, zmatená, otrávena či ochromena. Pokud je vyřazena, nepočítá se jako vyřazený Pokémon. Během svého kola (před útokem) můžete kdykoliv Clefairy Doll odhodit.

### COMPUTER ERROR

PROMO

Karta byla vydána v květnu 2000 v rámci soutěže Světové Pokémon Ligy. A je opravdu velice divná. Samotná schopnost líznout si 5 karet by byla jistě vítaná - kdyby ovšem váš soupeř nemohl udeřat totéž! V praxi proto je tahle karta užitečná jen tehdy, když má soupeř takovou převahu, že mu dalších 5 karet nijak nepomůže, ale vy pořád na tu svou záchranou kartu čekáte...



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Můžete si líznout až 5 karet, a vzápětí si až 5 karet může líznout i váš soupeř. Tím vaše kolo končí (už nemůžete zaútočit).

Kdybych si tak mohl kdykoliv líznout 5 karet...



### COMPUTER SEARCH

BASE

Nezbytná součást balíčku v případě, že vaše taktika závisí na přítomnosti několika velmi silných Pokémonů. Klidně si ji tam dejte i víckrát. Je to ideální způsob, jak se dostat ke Stage 2 Pokémonům, které potřebujete k tomu, aby balíček založený na nějakém triku začal fungovat...



Hratelnost: Vynikající  
Rarita: Vzácná

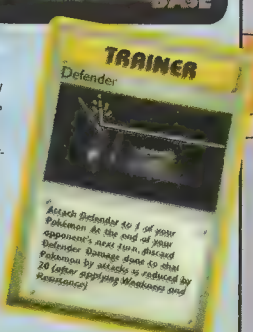
Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhodte z ruky dvě karty, a pak si ve svém hracím balíčku najděte libovolnou kartu a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

### DEFENDER

BASE

Užitečná karta, kterou je dobré mít v ruce zejména v pozdějších fázích hry, kdy už na každém vyřazeném Pokémonu obzvláště záleží. Mnoho hráčů dává při ochraně přednost kartám jako je Scoop Up, a Defender se nejčastěji používá k obraně před vedlejšími efekty vlastních útoků (protože ty se dají lépe předem odhadnout).



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Připoj Defender k jednomu ze svých Pokémonů. Na konci kola vašeho soupeře tuto kartu odhodte. Zranění, způsobené tomuto Pokémonovi útoky, se snižuje o 20 (po započtení slabostí a odolností).

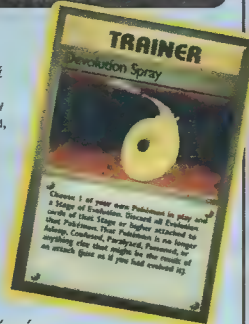






Už víte jak odstranit energie ze soupeřova Pokémona?

### DEVOLUTION SPRAY BASE

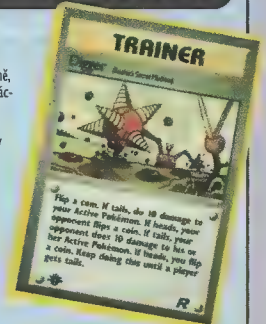


**Hratelnost:** Podprůměrná  
**Rarita:** Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednoho ze svých Pokémonů ve hře, a stadium jeho vývoje. Odhodte všechny evoluční karty této a vyšší evoluční fáze, připojené k tomuto Pokémonovi. Pokémon už není uspan, zmaten, ochromen, otráven, ani v žádném jiném stavu, ve kterém se mohl octnout následkem předchozích útoků (je to, jako by právě evolvoval).

### DIGGER TEAM ROCKET

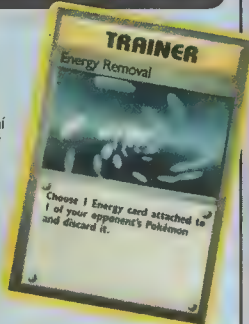


**Hratelnost:** Slabá  
**Rarita:** Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Hoďte minci. Padne-li orel, způsobíte 10 zranění svému aktivnímu Pokémonovi. Padne-li panna, hází minci váš soupeř. Když mu padne orel, způsobí 10 zranění svému aktivnímu Pokémonovi. Pokud mu padne panna, házíte opět vy. Pokračujte v házení, dokud jednomu z vás nepadne orel.

### ENERGY REMOVAL BASE



Těto karty (a také Pokémonům, kteří mají útoky s podobným efektem) se dostane hojného použití v balíčcích, založených na neustálém odstraňování energií ze soupeřova Pokémona, který díky tomu nemůže používat své útoky. Stejně tak je možné použít kartu k ochraně svého oslabeného aktivního Pokémona na dobu, než se trochu zmažlí.

**Hratelnost:** Dobrá  
**Rarita:** Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednu energetickou kartu, připojenou k jednomu ze soupeřových Pokémonů, a odhodte ji.

### ENERGY RETRIEVAL BASE



**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyměňte jednu kartu z ruky za dvě základní energetické karty z vaší hromádky odhozených karet.

### ENERGY SEARCH FOSSIL

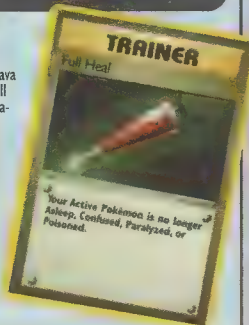


**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Najděte si ve svém balíčku základní energetickou kartu, a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

### FULL HEAL BASE



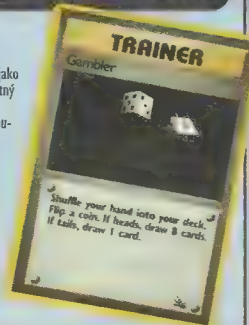
Spánek, zmatení, ochromení nebo otrava mohou vážně narušit vaše plány, a Full Heal je jedním z mála prostředků obrany proti těmto stavům. Pokud ovšem používáte karty z expanze Team Rocket, můžete výhodněji použít Full Heal v podobě energie.

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Váš aktivní Pokémon už není uspan, zmaten, ochromen nebo otráven.

### GAMBLER FOSSIL

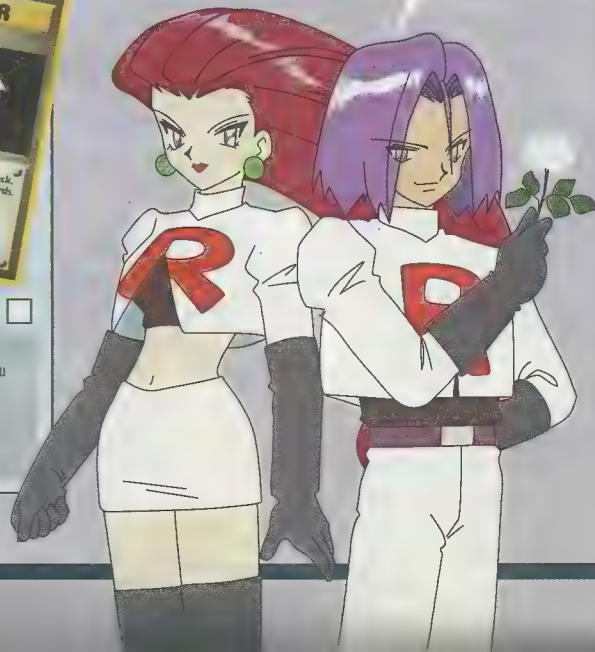


**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Zamíchejte karty z ruky do svého hracího balíčku. Pak hoďte minci. Padne-li panna, lízněte si nových 8 karet, padne-li orel, lízněte si jednu kartu.

Rakefáci už jsou zase tady...

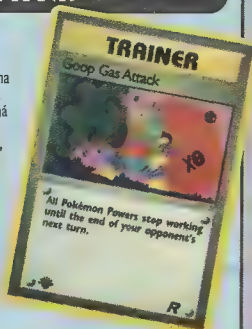




# Trenérské karty

## GOOP GAS ATTACK TEAM ROCKET

Pokud nemá soupeř žádného Pokémona se speciální schopností, je tahle karta úplně k ničemu. Ale naopak, pokud má nějaký trikový balíček, založený na nějaké konkrétní speciální schopnosti, můžete zahrát této karte ve správnou chvíli zvrátit výsledek souboje. Je to prostě taková pojistka. Pokud si můžete dovolit najít v balíčku místo pro jeden Goop Gas Attack, udělejte to. Může to být zbytečné, ale může vám to také zachránit krk.



**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Až do konce příštího kola vašeho soupeře přestávají fungovat Speciální schopnosti Pokémonů.

## GUST OF WIND BASE

Pro spoustu balíčků klíčová karta - ze dvou důvodů. Především ji lze použít k vykopnutí nepřijemného Pokémona z aktivní pozice na střídačku, kde už nemůže nadělat tolik škody. A za druhé poslouží i opakem, k vytažení nějakého oslabeného soupeřova Pokémona ze střídačky na aktivní pozici, kde ho pak můžete útokem dorazit. V balíčku byste měli mít alespoň dvě tyto karty. Bez nich necháváte kontrolu nad tím, kterého Pokémona bude mít soupeř v aktivní pozici, jen na něm samotném...



**Hratelnost:** Dobrá  
**Rarita:** Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednoho ze soupeřových Pokémonů na střídačce, a vyměňte ho s jeho aktivním Pokémonem.



## HERE COMES TEAM ROCKET!

Vzácná karta, jejíž použití je ale ztrátou času - jediným jejím efektem je otočení všech karet s odměnami rubem nahoru. To se může hodit, jen když vám zbývá více odměn než soupeři. Jenže v takovém případě to znamená, že prohráváte a pohled na odměny asi obrátí moc nepomůže, že?



**Hratelnost:** Podprůměrná  
**Rarita:** Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Do konce hry hrájete vy i váš soupeř s odhalenými kartami odměn.

## IMPOSTER PROFESSOR OAK

Tahle karta většinou vašemu soupeři spíše pomáhá, než aby mu škodila. Můžete si sice myslet, že soupeř má v ruce nějakou opravdu silnou kartu, a takhle ho donutit zamíchat ji zpět do svého balíčku, ale nakonec stejně skončí se sedmi novými kartami, a to není nikdy špatné. Takové karty je lépe se vyhnout.



**Hratelnost:** Podprůměrná  
**Rarita:** Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Váš soupeř zamíchá svoje karty v ruce do svého balíčku, a pak si lízne nových 7 karet.

## IMPOSTER OAK'S REVENGE

Při použití této karty vám vždycky zůstane příliš mnoho neznámých. Stačí ho špatně načasovat, a soupeři spíš pomůžete. Můžete Imposter Oak's Revenge použít v kombinaci s kartami nebo schopnostmi, které vám umožní předem si prohlédnout, co soupeř v ruce drží, ale je to trochu příliš komplikované pro ten často nepřilís významný efekt, který se navíc může obrátit snadno proti vám.



**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhoďte nějakou kartu z ruky. Váš protivník zamíchá všechny svoje karty v ruce do svého balíčku, a pak si lízne nové čtyři.

## OVLÁDÁNÍ BALÍČKU: POUŽITÍ TRENÉRU PRO POSÍLENÍ RUKY

Trenérské karty vám pomáhají v manipulaci s balíčkem karet a jsou velmi užitečné proto, že když z balíčku nezískáte karty, které potřebujete — pak nezávisle na tom, co bude dělat váš soupeř, nakonec nevyhnutelně prohrájete. Nejjednodušší trenérskou kartou pro ovládnutí balíčku je Pokédex. Umožní vám přeorganizovat pořadí horních pěti karet v balíčku tak, aby vám přišly v nejvýhodnějším sledu. Pokud se potřebujete do svého balíčku ponořit poněkud hlouběji, budete muset zahrát trenérské karty jako je Pokéball, Pokémon Trainer nebo The Boss's Way (s nimi dostanete do ruky potřebné Pokémony) nebo Bill, Gamble či Professor Oak (když chcete prostě jen naplnit ruku kartami). Další karty, jako Computer Search, Energy Search nebo Maintenance vám umožní vytáhnout si z balíčku zcela konkrétní karty. Naučte se jak a kdy tyto karty použít, aby váš balíček fungoval přesně tak, jak potřebujete, a hlavně když potřebujete...







### ITEM FINDER

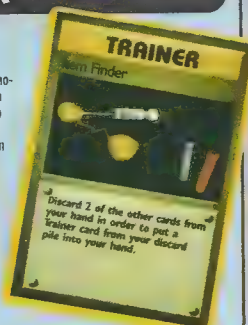
BASE

Možnost vytáhnout si z hromádky odhozených karet Potion, Computer Search nebo Professor Oak ve chvíli, kdy tyto karty potřebujete, může být opravdu užitečné, ovšem bude vás to stát kromě Item Finderu i další dvě karty v ruce. Pokud máte v balíčku volné místo, můžete si Item Finder pro případ nouze přidat. Jeho použití je ale příliš drahé, než byste si ho mohli dovolit zahrát ve hře více než jednou.

Hratelnost: Dobrá  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhoďte z ruky dvě karty, a pak si ze své hromádky odhozených karet vezměte libovolnou trenérskou kartu zpět do ruky.



### LESS

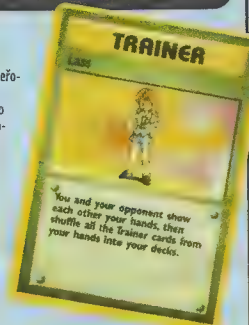
BASE

Lass vám dovolí nahlédnout do soupeřovy strategie - ovšem soupeři dovolí nahlédnout oplátkou do té vaší. Je to trochu divná karta, která není jednoznačně užitečná. Opravdu škoda.

Hratelnost: Slabá  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vy a váš soupeř si navzájem ukážete karty v ruce, a všechny trenérské karty z ruky si oba zamícháte do svých balíčků.



### MAINTENANCE

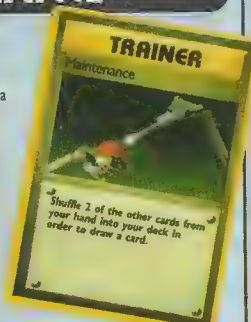
BASE

Další trenérská karta, která stojí při použití drsně tři jiné karty. Je to karta mizerná, protože Item Finder nebo Professor Oak mají podobný účinek, ale jsou daleko silnější. Pokud chcete přijít o tři karty, najdete si nějaký jiný způsob, než tenhle, při kterém získáte zpět jen jedinou kartu.

Hratelnost: Podprůměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Zamíchejte do svého balíčku libovolné dvě karty z ruky, a lízněte si pak jednu kartu.



### MR. FUJI

FOSSIL

Pokud máte těžce zraněného Pokémona, a chcete ho zachránit, je Mr. Fuji jedním z mála způsobů, jak to udělat. Bohužel, Pokémona pak budete moci znovu použít až k němu probrouzdáte svým rozmíchaným balíčkem. Většina hráčů dává přednost Scoop Up, ale je také možné kombinovat Mr. Fuji třeba s Computer Search, a vrátit tak zraněného Pokémona rychle zpět do hry.

Hratelnost: Podprůměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednoho z Pokémonů na své střídačce. Zamíchejte ho, a všechny karty k němu přiložené, do svého balíčku.



### MYSTERIOUS FOSSIL

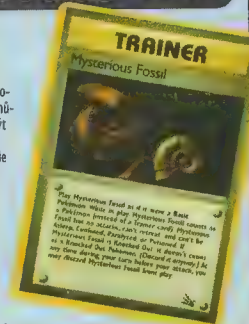
FOSSIL

Lépe než za trenérskou kartu bude považovat Mysterious Fossil za mimořádně slabého Pokémona, který nemůže útočit ani ustupovat. Může ale být použit pro evoluci na Aerodactyl, Kabuto nebo Omanyte. Takže jakmile ho vyložíte, raději ho evolvujte jak to jen nejrychleji půjde. Většina hráčů používá tuto trenérskou kartu jen jako cestu k Aerodactylovi.

Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Hraje s Mysterious Fossil, jako by to byl základní Pokémon. Dokud je ve hře, počítá se jako Pokémon (ne jako trenérská karta). Mysterious Fossil nemá žádný útok, nemůže ustupovat a nemůže být uspan, zmaten, otráven či ochromen. Když je Mysterious Fossil vyřazen, nepočítá se jako vyřazený Pokémon (ale odhoďte ho). Během vašeho kola můžete kdykoliv před útokem Mysterious Fossil odhodit.



### NIGHTLY GARBAGE RUN

ROCKET

Kombinujte tuto kartu s Computer Search, a můžete dostat zpět do hry libovolnou již odhozenou kartu. Nightly Garbage Run je mnohem efektivnější (pokud jde o počet karet) než Item Finder.

Hratelnost: Dobrá  
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte ze své hromádky odhozených karet až tři Pokémony, evoluční karty nebo základní energetické karty. Ukažte je svému soupeři a pak je zamíchejte do svého balíčku.



### PLUSPOWER

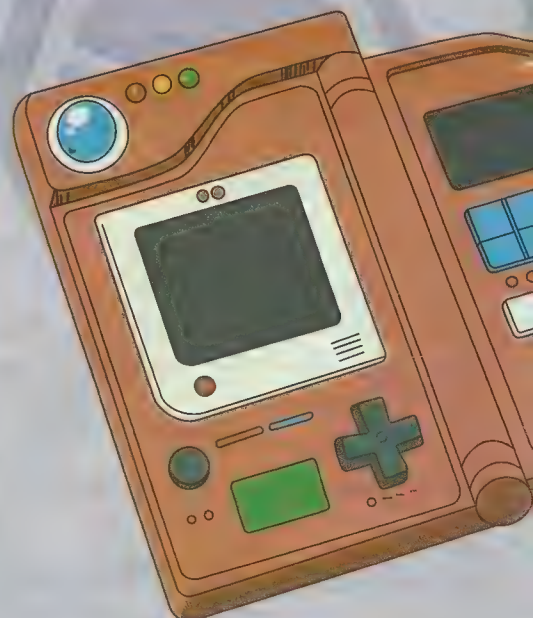
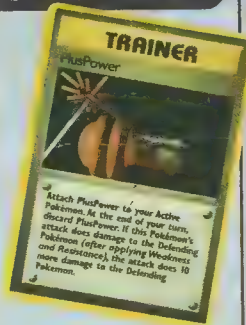
BASE

Jsou chvíle v každé hře, kdy i malá pomoc je důležitá a dalších 10 životů zranění může znamenat rozdíl mezi porážkou a vítězstvím. Pokud máte v balíčku volné místo, Pluspower je vždycky dobrou volbou. Hlavně se ale nenechte unést k jeho použití dříve, než to budete opravdu potřebovat.

Hratelnost: Dobrá  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Připojte Plus Power ke svému aktivnímu Pokémonovi. Na konci vašeho kola tuto kartu odhoďte. Jestliže útok vašeho Pokémona způsobí bráničmu se Pokémonovi zranění (po započtení slabosti a odolnosti), tento útok způsobí bráničmu se Pokémonovi ještě 10 zranění navíc.





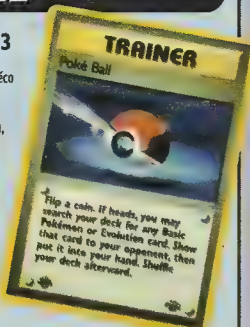
# Trenérské karty

## POKÉ BALL

JUNGLE

120HP &gt; LV.55 &gt; #113

Pokémon Trader dělá totéž a ještě o něco více než tato karta, ale k jeho použití potřebujete jinou kartu Pokémona. Proto by asi Poké Ball byl lepší volbou, jen kdyby byl o něco spolehlivější. Při jeho použití totiž je padesátiprocentní šance, že neudělá vůbec nic. A to je trochu příliš riskantní...



Hratelnost: Průměrná

Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

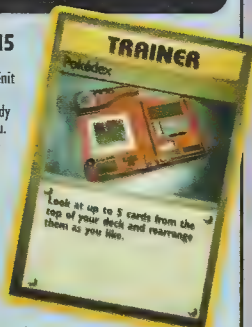
Hodte minci. Padne-li panna, můžete si ve svém balíčku najít libovolnou kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona. Ukažte ji soupeři, a vezměte si ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

## POKÉDEX

BASE

90HP &gt; LV.40 &gt; #115

Nahlédnutí do balíčku a možnost změnit pořadí karet pro nejbližších pár kol může být sice užitečné, ale jen málokdy opravdu stojí za tu vynaloženou kartu. Každopádně je to vůbec tak nejednodušší a nejjednodušší možnost, jak manipulovat se svým balíčkem.

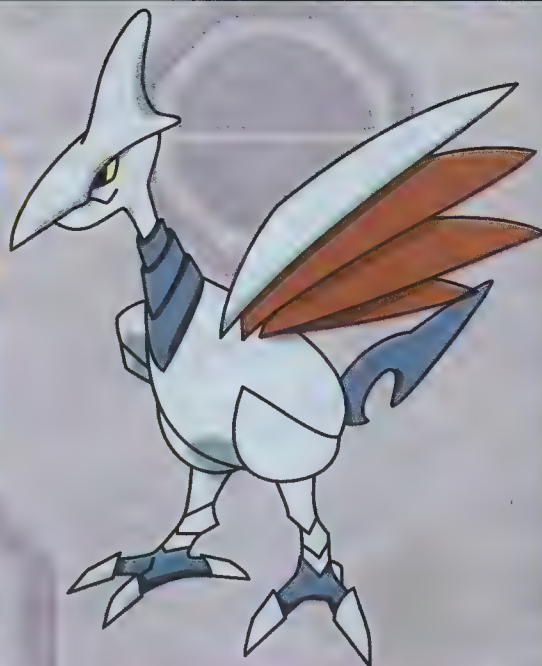


Hratelnost: Podprůměrná

Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Podívejte se na horních 5 karet svého balíčku, a uspořádejte je v libovolném pořadí.



## POKÉMON BREEDER

BASE

60HP &gt; LV.62 &gt; #128

Tato karta se naprosto přesně hodí do balíčku, které se snaží těžit z co nejrychlejšího uvedení Stage 2 Pokémonů do hry. Pomocí Pokémon Breeder můžete přeskočit Stage 1 evoluci, a tím ušetřit místo, a nedávat si Stage 1 karet do balíčku tolik. Pokud máte dost Pokémon Breederů, můžete dokonce sestavit balíček jen ze základních a Stage 2 Pokémonů!



Hratelnost: Dobrá

Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

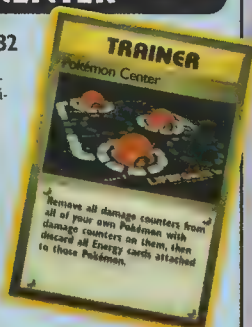
Položte Stage 2 evoluční kartu z ruky na svého příslušného základního Pokémona. Kartu můžete zahrát jen v případě, že je možné takto tohoto Pokémona evolovat.

## POKÉMON CENTER

BASE

40HP &gt; LV.8 &gt; #132

Karta, která může být opravdu mimořádně užitečná, ale je třeba s ní zacházet velice opatrně. Pokémon Center vyléčí všechny vaše Pokémony, ale zároveň je zbaví všech energetických karet, takže je na první pohled jasné, že není možné ho použít v balíčcích s Pokémony, vyžadujícími velké množství energie. Ani zcela vyléčený Pokémon vám totiž není mnoho platný, když vám bude trvat příliš dlouho znovu mu dodat dost energie, aby mohl začít útočit.



Hratelnost: Dobrá

Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odstraňte všechny žetony zranění ze všech svých Pokémonů, na kterých nějaké žetony zranění jsou, a potom odhodte všechny energetické karty, připojené k těmto Pokémonům.

## POKÉMON FLUTE

BASE

50HP &gt; LV.12 &gt; #133

Určitě se najdou chvíle, vhodné pro použití této karty, ale příznivá souhra okolností přece jen nenastává příliš často. Po většinu času platí, že cokoliv, co umožní soupeři získat dalšího Pokémona, je velmi špatné.



Hratelnost: Dobrá

Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednu kartu základního Pokémona ze soupeřovy hromádky odhozených karet, a dejte tohoto Pokémona na soupeřovu střídačku. (Pokémon Flute nelze použít, pokud má soupeř střídačku plnou).

## KUDY KAM! PŘESUNOVÁNÍ POKÉMONŮ

Jediný způsob jak hýbat s Pokémony bez trenérských karet je ustoupit s ním, nebo ho nechat vyřadit. Jenže pokud chcete vyhrát, budete muset alespoň občas přesunovat Pokémony na aktivní pozici a zpět bez toho, aby vás to stálo většinu k němu připojených energií. Klíčem k tomu je přítomnost trenérských karet Gust of Wind a Scoop Up ve vašem balíčku. S nimi se můžete rozhodovat podle situace, kterého Pokémona právě chcete mít jako aktivního. V opačném případě vám může dojít energie, nebo dokonce nějaká vaše důležitá karta bude vyřazena...





### Pokémon Trader Base

Pokud máte v balíčku jednoho nebo více Pokémonů, které potřebujete v každém případě dostat do hry, nemůžete si dovézt nepřítel do balíčku také Pokémon Trader (nebo raději dva). Výměna karty z ruky, kterou zase tak moc nepotřebujete, za něco opravdu užitečného z balíčku, vás stojí jen samotného Pokémon Tradera, což je mnohem výhodnější, než podobná karta Computer Search.



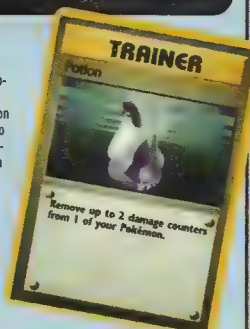
Hrůzost: Dobrá  
Rarity: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyměníte jednu kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona z ruky za jednu kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona z vašeho balíčku. Obě tyto karty ukažte svému soupeři. Balíček si potom zamíchejte.

### Potion base

Hodí se vždycky, ale není to tak nepostradatelná karta jako Bill. Někteří hráči používají maximum karet Potion k tomu, aby udrželi svého oblíbeného Pokémona na aktivní pozici co nejdéle, ale naopak jiní nepoužívají Potion vůbec, a dávají místo toho přednost kartám jako Scoop Up.



Hrůzost: Průměrná  
Rarity: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odstaňte dva žetony zranění z jednoho ze svých Pokémonů.

Mám použít  
Potion, nebo  
raději Scoop Up?



### Professor Oak

Tuhle kartou byste měli začít při budování svého balíčku. Jeden nebo dva Professor Oaky, čtyřikrát Bill, a to už je slušný základ, na kterém se dá pak dále stavět. Dokonce se vyplácí přidat Computer Search, abyste si mohli najít Professor Oak ve chvíli, kdy ho budete opravdu potřebovat.



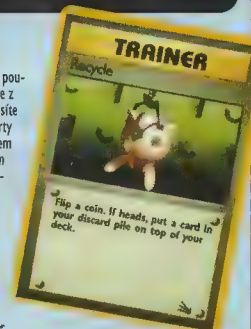
Hrůzost: Průměrná  
Rarity: Nedobydla

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhodte všechny karty v ruce, a lízněte si 7 nových karet.

### Recycle fossil

Variace na Item Finder, kterou lze použít pro vytáhnutí toho, co potřebujete z hromádky odhozených karet. Nemusíte kvůli tomu odhazovat žádné další karty (krom samotné karty Recycle), ovšem nezapomeňte, že Recycle funguje jen s poloviční pravděpodobností. I přesto se vyplácí dát těhle kartě šanci, protože když vám přejde štěstí, výsledek stojí za to.



Hrůzost: Průměrná  
Rarity: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Hodte minci. Padne-li panna, dejte kartu z hromádky odhozených karet jako horní kartu svého balíčku.



Ha!  
Tak Profesor Oak  
má jenom průměrnou  
hrůzost!

## UMĚNÍ NAČASOVÁNÍ: KDY ODEHRÁT TRENÉRSKOU KARTU

Trenérské karty můžete hrát jen během svého kola, ale můžete jich odehrát, kolik chcete a v jakém pořadí chcete - než začnete (útok je vždycky tou poslední věcí, kterou během svého kola můžete udělat). Načasování použití vašich trenérských karet může být velmi důležité. Když držíte trenérské karty v ruce, pořádně si promyslete, čeho s nimi vlastně chcete dosáhnout a také jak toho chcete dosáhnout. Většinou jako první budete odehrávat ty trenérské karty, které ovlivňují karty v ruce, v balíčku, a na hromádce odhozených karet. Potom, když už budete přesně vědět, jak se vaše situace změnila, teprve nastává čas na odehrání karet, ovlivňujících vaše vlastní Pokémony. A úplně naposled odehrávejte trenérské karty, které tropí nějakou neplechu v řadách soupeřových Pokémonů.





## Trenérské karty

### REVIVE

BASE

Užitečná karta v případě, že máte balíček natřískaný Stage 2 Pokémony, a k nim jen minimum Pokémonů základních.



Hratelnost: Podprůměrná  
Rarita: Neobvyklá

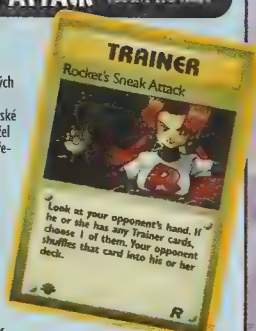
Jo! Tuhle už mám! ☐

Přesuňte jednoho základního Pokémona z hromádky odhozených karet na svou střídačku. Položte na něj žetony zranění, rovnající se polovině jeho životů (zaokrouhleno dolů na nejbližších 10). (Nemůžete zahrát Revive, když máte střídačku plnou.)

### ROCKET'S SNEAK ATTACK

TEAM ROCKET

Další karta, založená jen na chatrných předpokladech. Donutit soupeře k dočasnému zahoezení důležité trenérské karty může být přínosem, ale bohužel to neluguje příliš často, protože předem nevíte, co vlastně drží v ruce.



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Podívejte se do karet, které má soupeř v ruce. Pokud má nějaké trenérské karty, jednu z nich vyberte. Váš soupeř si vybranou kartu musí zamíchat do svého balíčku.

### SCOOP UP

BASE

Tuhle kartu si šetřte na chvíli, kdy s vašim aktivním Pokémonem bude vypadat hodně blbě. Nejenže připravíte soupeře o jeho odměnu, ale základní karta Pokémona se vám navíc vrátí zpět do ruky. Nejúčinnější je Scoop Up pro létací silných Pokémonů, kteří nemají evoluci, jako je třeba Kangaskhan.



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyberte jednoho ze svých Pokémonů ve hře, a vezměte si základní kartu tohoto Pokémona zpět do ruky (všechny ostatní připojené karty odhodte).

### SLEEP!

TEAM ROCKET

Uspání je skoro k ničemu. Pokémoni, kteří při útoku soupeře usávají, jsou většinou zdrojem všeobecného posměchu, protože šance, že Pokémon vydrží spát až do dalšího kola, je jen 1 ku 4. Svoje šance můžete pomoci této trenérské karty zvednout na 100 procent, a výrazně tak pomoci takovému Pokémonovi, který má nějaký speciální útok na spícího soupeře. Vhodné do psychických balíčků.



Hratelnost: Podprůměrná  
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Holdte minci. Padne-li panna, bráncí se Pokémon je uspán.

### SUPER ENERGY REMOVAL

BASE

Jestě o něco záladnější, než Energy Removal. Pokud si dáte do balíčku maximum karet Energy Removal a Super Energy Removal, můžete soupeře postupně připravit až o 12 karet energií! To podstatně zvyšuje vaše šance, že se soupeři za celou dobu hry nepodaří dostat do hry nic nebezpečnějšího, než nějakého průměrného Pokémona, zraňujícího za 20 životů.



Hratelnost: Dobrá  
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhoďte jednu z energetických karet připojených k jednomu z vašich Pokémonů. Zvolte pak jednoho ze soupeřových Pokémonů, a odhoďte až dvě z energetických karet k němu připojených.

### SUPER POTION

BASE

Pokud máte balíček plný silných Pokémonů a spoustu energií, je pro vás Super Potion vhodnou náhradou Potion. Tato karta je dokonalým doplňkem pokémonních "zdr", jako jsou Chansey nebo Kangaskhan.



Hratelnost: Průměrná  
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhoďte jednu energetickou kartu připojenou k jednomu z vašich Pokémonů, a současně z něj odstraňte 4 žetony zranění.

### SWITCH

BASE

Pokud se dostanete do situace, kdy máte v aktivní pozici vážně zraněného Pokémona s vysokou cenou za ústup, je přítomnost karty Switch v ruce vítanou zachránou. Můžete si tak stáhnout na střídačku zmatené nebo ochromené Pokémony. Nebudete jich zřejmě potřebovat hodně, ale alespoň jeden Switch byste si do balíčku měli dát.



Hratelnost: Vynikající  
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyměňte jednoho ze svých Pokémonů na střídačce s aktivním Pokémonem.



Máte vážně zraněného Pokémona?  
Uzdravím ho pomocí Switch!





# LISTÁRNA

Chtěl jsem se zeptat na důvod, proč Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops a Aerodactyl vyhnuli?

Omanyte a Omastar doplatili na to, že pokud žijí příliš dlouho, jejich ulita se pro ně stává příliš těžkou, a tak ztrácejí postupem času schopnost pohybu a umírají hladu. Tak tomu alespoň bylo v minulosti. Tito Pokémoni rostou tak pomalu, že po jejich znovuoživení jim v dohledné době zatím nic podobného nehrozí. Proč vyhnuli ostatní Pokémoni, zatím pokémonní vědci nevědí - ostatně ani my nevíme, proč vyhnuli na Zemi dinosauři... ;-)



Co se stane, když Togepimu praskne skořápka?

Nemůže prasknout, je nedílnou součástí jeho těla. A když přece praskne, zase mu sroste.

V říjnovém čísle jste v soutěži o nejhezčího vymyšleného Pokémona otiskli Richimona, ale to nemůže být Pokémon kvůli tomu názvu. Richimon má koncovku -mon, takže je to přece Digimon, nebo se pletu?

Jestli něco je, nebo není Pokémon, se rozhodně nepozná jen podle názvu.

Nevíte, jestli Brock přes ty čárky místo očí vidí?

Z toho, jak si v seriálu vede, usuzujeme, že vidí docela dobře.

Má smysl učit se z paměti útoky všech Pokémonů a jejich slabosti, pokud se rozhodnu hrát Game Boy?

Ne. Stačí vědět jen velmi obecně, jaké typy Pokémonů na sebe mají slabost.

V minulém čísle jste psali, že někteří Pokémoni v Yellow verzi chybí. O Golemovi, Alakazamovi nebo Gengarovi tam nic není. V jiných verzích také nejsou psaní, že chybí. Tak kde jsou?

Pokud v tom seznamu nějaký Pokémon nebyl napsán, tak to znamená, že v té verzi je možné ho získat. Například všichni tihle tři jmenovaní Pokémoni se získávají ve všech verzích hry úplně stejně - výměnou jejich vývojového předchůdce.

Hraji pomocí emulátoru z internetu na počítači Gold verzi a občas se do návodu mrknu pro radu. Prokousal jsem se až do Cianwood City, kde mi na stadiónu po poražení tří trenérů v cestě stojí tři zaoblené balvany a nedá se to rozdrtit a po prozkoumání mi píše hlásku: "Pokémon may be able to move this." Ale v návodu není ani zmínka. Poradte mi, prosím.

Balvany se posouvají pomocí STRENGTH.

Mám německou verzi Zeldy (Link's a wekening) pro GB. Chtěl bych se Vás zeptat, kde seženu klíč do 3. levelu (jeskyně). Prošel jsem už 1. i 2. levelem a nevím, jak se tam mám dostat. Prosil bych Vás o radu, kde a jakým způsobem se dostanu ke klíči od 3. levelu.

Klíč je v truhle v Mysterious Forest.

Jaký rozdíl je mezi GB Color a GB Pocket?

GB Pocket je vzhledově novější verze původního GB, ovšem stále jen monochromatická. GB Color je samozřejmě barevný.

Kde bych si mohl zakoupit GB Pocket?

Přestože je to již hodně zastaralý výrobek, myslíme, že v prodejnách, kde se prodává Game Boy Color, ještě pořád GB Pocket také mají. Zkus zavolat na číslo 02/84 000 104.

Dá se ve hře Crystal chytit 249 Pokémonů (kromě Mewa a Celebiho)?

Ne.

Mohli byste otisknout, které TM/HM se mohou naučit noví Pokémoni?

Nevíme, jestli něco podobného někdy otiskneme, protože většina Pokémonů se dokáže naučit kolem 20-30 různých TM/HM. Takový seznam by tedy zabral spoustu místa v časopise a jeho užitečnost je docela pochybná...

Psali jste, že v Gold/Silver si můžete vydělat

peníze pouze vyzváním Elite Four. Ale to není pravda! Každý den můžete zápasit ve Viridian City v Trainer House. V pondělí můžete potkat vašeho herního rivala v Indigo Plateau. Každé pondělí, středu, pátek a neděli pluje loď S.S. Aqua, kde můžete zápasit s dalšími trenéry. To vše samozřejmě za peníze. Prodejem některých předmětů v obchodě můžete vydělat peníze. Je to tak?

Ano, je to tak. Ale na Elite Four můžete jít, kdykoliv chcete, nemusíte čekat celý den, nebo dokonce více dní. Navíc těch peněz tam získáte nesrovnatelně více, proto jsme další "méně výnosné" způsoby ani neuváděli.

Jak mám najít v Yellow verzi Dome Fossil, abych získal Kabuta? Upřesněte prosím cestu.

Dome Fossil dostanete při průchodu Mt. Moon. Je to skoro až na konci jeskyně, kde musíte porazit Raketáka Super Nerd. Potom si můžete vybrat ze dvou zkamenělin - Dome Fossil nebo Helix Fossil.

Mohou se vytvoření Pokémoni v Gold/Silver vyvinout? Myslím děti Pokémonů. Samozřejmě.

Může majitel GB Advance s anglickou verzí vyměňovat Pokémony s majitelem GB Color s německou verzí? Ne.

Mají GBA a GBC stejný Link Cable?

Kabel z GBC se dá použít pouze pro propojení GBA a GBC. Pro spojení mezi více GBA je třeba mít jiný druh kabelu.

Můj kamarád povedal, že v Pokémon Yellow chytil v Safari Zone Pikachu a s pomocou Rare Candy, na který vie cheat, si ho vyvinul v Raichu v 129. leveli. Podľa mňa klamal, čo si myslíte vy? Dajú sa vôbec Pokémoni vyvinúť na viac ako level 100? Nedají.

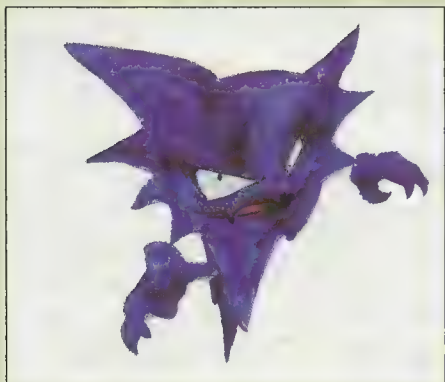
Za jakých podmínek se mi může v Yellow verzi vyvinout Pikachu v Raichu? Prosím Vás poradte mi, mám už všechny Pokémony, jen Raichu mi chybí.

V Yellow je s Pikachu ten problém, že ten, co ho máte od začátku, se nikdy nevyvine. A žádný jiný Pikachu se chytil nedá. Musíte proto buď Pikachu nebo přímo Raichu od někoho získat výměnou.



Koukl jsem se do Vašeho časopisu a zjistil, že Remoraid měří 6 m, ale na obrázku je napsáno, že měří 5 m. V čem je chyba?

Už jsme kdysi psali, že víme o tom, že váhy i míru Pokémonů v Pokédexu často vůbec neodpovídají tomu, co je napsáno přímo ve hře, nebo jak velké Pokémony vidíte v TV seriálu. Naše údaje jsou z oficiální stránky pokemon.com, a přestože máme o jejich smyslnosti velké pochybnosti, vybrali jsme raději údaj oficiální.



Rád bych věděl, kde se dá sehnat Link Cable na GB Color. Nikde ho nemůžu sehnat. V prodejnách Conquest nebo Q-Shop ho určitě seženeš.

Když dokončím ligu a porazím Elite Four, jdu si pro Mewtwoa a chytím ho. Můžu jít proti všem osmi trenérům a Elite Four znovu? Jenom proti Elite Four, trenéři už s vámi znovu bojovat nebudou.

V Gold verzi jsem chytil i Pokémona, který není v Pokédexu. Jak je to možné? Blíží se Vánoce, čas zázraků... :-)

Na Lucky Chanelu v Poké Gearu se mluví o nějaké Lucky Number Show, kde uvádějí číslo. Když toto číslo nahlásím "modrému panáčkovi" v přízemí vysílací věže, on přistoupí k počítači a řekne mi, že číslo je špatné. Co mám dělat?

Každý pátek je tah téhle Lucky Number loterie. Pokud se tažené číslo shoduje s ID některého vašeho Pokémona, vyhráváte Masterball. Jinak smůla, takže nic víc, než pravidelně kontrolovat, jestli jste čírou náhodou nevyhráli, dělat nemůžete. Všichni vámi chycení Pokémoni mají stejné číslo, takže jestli nemáte žádné vyměněné, bude pravidelná kontrola rychlá, snadná a zřejmě vždy neúspěšná.

Co je to Pokémon Mini?

O Pokémon Mini jsme psali celý odstavec v novinkách 6. čísla. V podstatě jde o velmi

vylepšeného nástupce Pikachu Pedometru a Pokémon Pikachu Color, tentokrát už dokonce se systémem vyměnitelných cartridge. Je to vlastně takový hodně miniaturní Game Boy, který dokonce umožňuje i síťovou hru. U nás by se měl začít prodávat na jaře.

Na plakátu i v Pokédexu jste psali, že Pokémon č. 207 se jmenuje Gligar. Nepíše se to náhodou Gilgar? Gligar je správně.

Existují cheaty na Pokémon Silver a Gold? Pokud ano, zveřejníte je?

Žádné cheaty už zveřejňovat nebudeme. Navíc v podstatě všechny opravdivé cheaty (ne jen nějaké trapné vypínací triky) vyžadují, abyste měli v Game Boyi připojené nějaké externí cheatovací zařízení, jako třeba Game Shark nebo Game Genie.

Dá se ve žluté verzi odjet s lodí S. S. Anne? Kam pluje?

Ne, nedá se s ní odjet nikam.

Chtěl bych si objednat předplatné Magazínu, ale nevím jak je od sebe rozeznat, protože je nemáte očíslované.

Je to jednoduché, doposud jsme Magazíny značili podle měsíce vydání, nyní od Nového roku jsme je začali číslovat. Takže pokud máš zájem, můžeš si předplatit Magazín od č. 2 (předpokládáme, že tohle s číslem 1 už máš :-))

Budete v tomto Magazínu uvádět i jiné kreslené seriály a jejich plakáty než Pokémony a Harryho Pottera (např. Tico a přátelé, Dragon Ball, Ošklivé káčátko, Sailor Moon, čarodějnice Sally, Javorové městečko nebo Poplety)?

Jak vidíš, ano. Už v minulém čísle byl Mach a Šebestvá.

Začnete po Pokémonech psát o Digimonech?

Ano, už se na tom pracuje.

Mohli by ste spolupracovat s českým Game Boy klubem a na základe identifikačného čísla, ktoré je na každom preukaze, vymyslieť súťaž podobnú Lucky Number Show v Gold a Silver edícii. Čo vy na to?

To vôbec není špatný nápad...

Bude v Magazínu soutěž o verzi Crystal?

To zatím nevíme, ale rádi bychom, aby taková byla.

Bude na trhu česky nazpívané CD s novými písničkami?

Takových CD je spousta :-). Pokud myslíš

pokémonní CD, zatím se nám žádná taková informace nepotvrdila.

Kdy by se měla konat premiéra třetího filmu v Praze?

Měla se konat v prosinci, ale vypadá to, že k ní vůbec nedojde.

Co kdybyste napsali něco o stvořiteli Pokémonů (foto, věk, životopis...)?

Už jsme o něm psali.

Mohli byste v Magazínu uveřejnit podobnou soutěž v kreslení nových Pokémonů, jako firma Tetrapak?

My jsme dokonce v létě uspořádali stejnou ještě dříve, než Tetrapak. Tedy co se týče kreslení nových Pokémonů. To byla jediná podmínka soutěže, nebylo tam už žádné vystřihování her z pitíček apod., ale úspěch měla velký.

Mohli byste zavést rubriku "Vaše názory" nebo "Dopis měsíce"?

Už se stalo :-)

Jednotlivá čísla Magazínů byste mohli číslovat. Teď nerozeznám jedno od druhého.

I v tomto případě se už stalo :-)

Prečo už ďalej neuverejňujete výhercov v súťaži "Zbieraj a vyhraj" aj zo Slovenska? Pretože slovenský pořadatel nám nebyl schopen tento seznam zasílat včas do uzávěrky.

Zveřejníte ještě nějaké ankety?

Ano, bude jich spousta.





# DOPISY MĚSÍCE

Milí čtenáři,  
o zavedení stránky "Dopisy měsíce" uvažujeme už nějaký čas a konečně nastala ta pravá chvíle, kdy s touto stránkou, která se stane pravidelnou, přicházíme. Rádi bychom vám také touto cestou poděkovali za všechny dopisy, které stiháme číst jen tak tak, i za všechny nádherné obrázky. Nejkrásnější nebo nejzajímavější (tím nemyslíme nekritické) dopisy tu budete pravidelně nacházet každý měsíc s tím, že na všechny se budeme snažit reagovat. Jak se ukázalo už v tomto čísle, vaše příspěvky jsme nuceni zkracovat, aby se nám na stránku vešly alespoň tři. A už se můžete začít do první várky:



Ahoj Magazíne,  
jmenuji se Tomáš Polák a pocházím ze Šternberka.

Všechny vás zdravím. Váš časopis je nej, nej, nej, nejlepší na světě! Líbí se mi na něm úplně vše. Plakáty, skvělé titulní stránky, upřímné recenze. Píšete o všem z hlediska Pokémonů. Také se mi strašně zalíbilo, jak jste pomohli dětem v dětském domově. Udělali jste jim určitě velkou radost!!! Je to vidět i na fotkách, které jste zveřejnili.

Mám pro vás pár návrhů: napsali byste něco o stvořiteli Pokémonů? (fotku, věk, atd.) nebo vyhlásili podobnou soutěž s kreslením nových Pokémonů jako firma Tetrapak?

Já sám si kreslím Tomomony (Tomova monstra). Kolikrát jsem zasilal obrázky z pitíček Game Boy, ale nikdy jsem nic nevyhrál. Opravdu moc bych si přál Game Boy Color. Vím, že Advance je lepší (díky vám), ale já chci strašně moc hrát Pokémony. Hrál jsem u kamaráda Pokémon Blue a do smrti na to nezapomenu. Je to nejlepší hra na světě! Tak byste mohli psát rubriku "Vaše názory" nebo "Dopis měsíce", prostě něco takového.

Mnoho úspěchů a šťastné a veselé Vánoce!! S pozdravem

Tomáš Polák (12let), Šternberk

P. S.: Je vaše kolegyně Daniela vdaná?

Milý Tomáši,

o autorovi Pokémonů, Satoshi Tajirim, jsme psali poměrně podrobně hned v úvodním čísle Magazínu, takže se už nebudeme opakovat. Co se týče vymýšlení nových Pokémonů, i tady jsi trochu zaspal dobu, protože naši soutěž jsme vyhlásili ještě dříve, než firma Tetrapak. O to dříve pak také skončila. Teď ale připravujeme soutěž podobného charakteru, která se bude jmenovat "Vymyslete a nakreslete nového kamaráda Harryho Pottera". Harry kamarádí s Ronem a Hermionou a na vás bude, abyste jim vymysleli nového kámoše. Ačkoli jsme soutěž ještě oficiálně nevyhlásili, sami ještě neznáme ani ceny, o něž se bude soutěžit, můžete nám obrázky začít posílat už nyní. Všechny je pečlivě schováme a do soutěže zařadíme. Tvůj třetí návrh - rubrika "Vaše názory" - je splněn, jak vidíš na této stránce.

Za tvůj bezvadný dopis ti posíláme hru Pokémon Pikachu Color a věříme, že si s ní v novém roce užiješ spoustu zábavy.

P. S.: Kolegyně Daniela je svobodná, takže se jí klidně můžeš začít dvořit :-)

Ahoj Magazíne,

v poslední době často vidím, jak se děti od Pokémonů odvracejí a věnují se více a více Harrymu Potterovi. Jako věrnou fanynku Pokémonů mě tato skutečnost velice mrzí.

Budme ale spravedliví, vždyť Pokémoni si na špičce popularity hověli více než rok (alespoň v ČR) a ani teď si nevedou špatně. Moc mě potěší, když v obchodě vidím maminku s malou holčičkou, která dává své dceři vybrat z talířků s Digimony (fuj) a holčička kroutí hlavou, pak jí maminka ukáže talířek s Ashem a Pikachu a holčička nadšeně přikyvuje.

Na druhou stranu mě ale moc mrzí, co se občas dočítám na Pokémony v časopisech. Například nedávno jsem objevila článek, kde byl případ jedné malé holčičky. Její rodiče se rozvedli a ona zůstala s maminkou sama. Učitelka ze školy si u ní všimla, že se straní kamarádů a uzavírá se sama do sebe. Na procházce paní učitelka od holčičky vyzvěděla, že se dívá na seriál Pokémon, je jím nadšená a je jí skvěle. Ale když se na Pokémony nedívá (třeba ve škole), tak má chuť vzít nůž a ubodat sebe i mámu. Samozřejmě vina padla na Pokémony - jak jinak. Já tedy sice nejsem žádný psycholog, ale z tohoto případu mi spíš vyplývalo, že holčička nemůže mámě odpustit, že se s tátou rozvedli. Mohli by být přece rádi, že alespoň ve chvíli, kdy se kouká na seriál Pokémon, takové myšlenky nemá.

Do dalšího odstavce pak napíšu, že

v Pokémonech jsou prvky buddhismu, shintoismu, že je tam obsažena nějaká kniha mrtvých a bůh ví co ještě. Když jsem to četla, tak jsem vzteky neviděla a nadávala jsem na "chytráka", který tohle napsal. Myslím, že seriál nebo film asi v životě neviděl.

P. S.: Jaký je váš názor k hlavnímu tématu mého dopisu?

Vaše věrná čtenářka

Markéta Konvalinová, Horní Počernice

Ahoj Markéto,

i my si myslíme, že se holčička těžko srovnává s tím, že se její rodiče rozvedli. Myslíme si také, že je čistě její volba, na který dětský pořad se bude dívat, a jestli si vybrala Pokémony - proč ne. Ani my nejsme psychologové, ale myslíme si, že prvky různých náboženství, satanství a všelijakých dalších vyznání si zaujatý člověk najde všude. Podobné problémy má i Harry Potter, kterého zase nechce prodávat nejmenovaný knihkupec, protože prý nebude podporovat čarodějnictví. Myslíme si, že by se mladí čtenáři měli naučit rozeznávat hranice mezi realitou a fikcí, a zároveň se domníváme, že tyto hranice by jim měli pomoci nalézt rodiče, nebo třeba náš časopis. Pokud bude někdo přesvědčený, že je možné létat na koštěti, měli bychom ho společně vyvést z omylu dříve, než si nabije nos.

Děkujeme ti za zajímavý dopis a jako odměnu ti posíláme celoroční předplatné Magazínu.

Ahoj Magazíne,

zložila som pre Vás básničku. Básničky sice nepišem, ale jedna ma napadla. Nie je práve najlepšia, dúfam, že Vás aspoň potěší.

Bud' nejlepší

Kto chce byť ten nejlepší

Tak trénuje každý deň.

Neleň a ber Pokébally

Dúfaj, že Pokémonov chytiš hneď.

Bullbasaur má ostré britvy

Hitmonchan vie vyhrať veľké bitky

Magazín je výborný

Pokémonov budeš poznať od hlavy až po päty.

Monika Erössová, Rožňava

Básničko Moniko,

moc ti děkujeme za krásné verše, které jsme z nedostatku místa museli trochu zkrátit, a posíláme půlroční předplatné Magazínu.







## MIKULÁŠ V ROHLÍKU

Zní to možná trochu divně, ale vy jste určitě poznali, že nejde o poživatinu připomínající párek v rohlíku. Už proto, že rohlík jsme napsali s velkým "R". A hlavně - co by dělal Mikuláš v rohlíku? :-). Celou dobu se bavíme o klubu České televize, který nese název Rohlík a kam přišel Mikuláš už 1. prosince. Chodí do Rohlíku pět let a chodí tam rád. Tento rok se Mikulášský večírek poprvé konal pod záštitou Dětského koutku Pohádka. Řekli jsme si, že u toho nemůžeme chybět, a tak jsme se šli podívat, co pěkného nadělí Mikuláš dětem z pražského kojeneckého ústavu a Dětského domova a Diagnostického ústavu Praha 4-Krč, Modrého klíče, Dětského domova Zbraslav a z "Pohádky".

Nejdřív ze všeho se ale musela řádně vyzdobit celá restaurace, a tak než všechny děti přijely, pověsili jsme všude balónky, nachystali sezení pro malé i pro velké, pak už jsme jen netrpělivě očekávali příjezd prvních dětí. A že jich bylo... přijely od těch nejmenších, kterým bylo okolo dvou let, až po nejstarší, skoro dospělé.

Kromě dětí jsme netrpělivě vyhlíželi i účinkující... jej, kdyby nepřišli, tak co potom, asi bychom museli tančit a zpívat sami, což by určitě byla velká legrace :-). Naštěstí přijeli všichni a včas a legrace byla velká i bez našeho křepčení.

Takže účinkující máme, děti taky, Katka Nováková, která celý večer uváděla, už taky přiběhla... hurá, můžeme začínat!

Mikulášská začala v 15 hodin a po pár úvodních slovech od Katky (která děkovala všem sponzorům bez nichž by se tento den pro děti konat nemohl a děkovala

i všem účinkujícím) se do strun opřela kapela Fever a místností se rozlehly zvuky starého dobrého rokenrolu, děti okamžitě začaly okupovat taneční parket a za chvíli se nedalo projít mezi tančícími a kroutícími se postavičkami. No, postavičkami, na parketu se pohybovala v rytmu rokenrolu i velká část dospělých. Přece se nenecháme zahanbit, musíme dětem ukázat, že tancovat jsme ještě nezapomněli, i když to někdy bylo opravdu těžké, protože jsme v náručí měli jedno i dvě děti. To se teprve ukázalo, jakou kdo má sílu a výdrž.

Pak kapela dostala oddech a nastoupily děti z tanečních studií Echo a Emotion a také z taneční školy Broučkových. Nutno říci, že všechny děti z tanečních studií a tanečních škol i skupina Fever vystupovaly bez nároku na honorář a většina vystupovala na Mikulášském večírku již popáté a jako vždy s velkým úspěchem a úsměvem na tváři.

Musíme se také zmínit, že díky studentům ze Střední zdravotnické školy Ruská v Praze a studentům z Gymnázia Českolipská v Praze byla hračka se o všechna ta mrňata (hlavně o ta mezi 1. a 4. rokem) postarat. Holky i kluci se činili, a tak jsme se nemuseli bát, že při závěrečném přepočítání dětí zjistíme, že se nám nějaký drobeček zatoulal. Proto jim posíláme velký, ba přímo velikánský dík :-).

Kolem 17. hodiny se nečekaně v celém klubu setmělo a v místnosti se objevil Mikuláš s andělem a čertem. Některé děti sice začaly plakat (bylo to však především proto, že Mikuláše v životě neviděly, než že by vypadal moc strašidelně), ale když pak Mikuláš s andělem začali nadělovat - nevěřili byste, jaké bylo najednou ticho.

Pravda, ti větší si museli dárečky zasloužit písničkou nebo básničkou. Nejčastěji zněla písnička Skákal pes přes oves a básnička Mikuláš ztratil plášť, ale některé děti si přece jen vzpomněly, že Vánoce jsou za dveřmi, a tak spustili Veselé vánoční hody, Nesem vám noviny a plno jiných krásných vánočních koled.

Během nadílky se ukázalo, že v sobotu byly v Rohlíku asi opravdu moc hodné děti, protože tentokrát si čert žádné neodnesl a všechny nám tam nechal :-).

Protože se děti zase musely vrátit do "domečku" (jak tomu říkali ti nejmenší z kojeneckého ústavu), nastal na konci večera zmatek. Hledaly se všechny svetry

a bundy, šály a čepice, a k nim se pak hledaly děti. Naštěstí bylo dost bund i dětí a pasovaly k sobě :-).

Když jsme všechny děti oblékli a dovedli k minibusu, ozval se najednou strašlivý nářek... to jeden malý chlapeček z kojeneckého ústavu začal plakat. Jel autem poprvé (tedy vlastně podruhé, když počítáme i cestu do Rohlíku) a hrozně se bál.

Nakonec ale všechno dobře dopadlo a všechny děti se vrátily domů i se všemi dárečky a honem utíkaly do svých pokojíků, aby si mohly ještě ten večer chvíli hrát.






My jsme si pak oddechli, že všechno dobře dopadlo a máme za sebou další skvělý (už pátý) rok, kdy se nám podařilo na pár dětských tvářích vyvolat úsměv.

Později, kdy jsme seděli a povídali si, jak bylo všechno fajn, jsme se rozhodli, že se budeme s dětmi na takovýchto akcích vídat dvakrát do roka, a tak se teď můžeme rozloučit: "Nashledanou na Den dětí - moc se na vás těšíme!"





## HRAJEME O PŘEDPLATNÉ MAGAZÍNU

	UNAVENĚ	1. DÍL TAJENKY	OVANUTÍ (BÁS.)	LESKLÝ NATĚR	ZNAČKA INDIA	BRAŠNA		KDO ZALOŽIL POŽÁR	KÓD ALBÁNIE	SPZ OKR. LITOMĚŘICE	INTELEKT		UKÁPNOUT (KNIŽNĚ)	KONEC TAJENKY	STŘEDOVÁ PRÍMKA
ZBAVIT VOUSŮ							NÁBO- ŽENSKÁ ELEGICKÁ BÁSEŇ					ORGÁN SLUCHU			
TRAVINATÁ TROPICKÁ OBLAST							LOKY TATRANSKÝ NÁRODNÍ PARK					PRÍZNAK VELKÉ POLE			
KLUKOVSKÁ ZBRANĚ					SKUPINA SPOLUPRA- COVNÍKŮ MYLKA					ŠPATNÉ POČASÍ BARBORA (DOM.)					
KÓD LETIŠTĚ V STOCK- HOLMU				DRUH PYTLÁKA ČESKÉ MĚSTO				JEMNÝ TENKÝ ÚTVAR OBRUBA							SLOVEN. "IRKÁ"
KÓD LIBYE			HÁJOVÁ BYLINA SPZ OKR. OPAVA					POPÉVEK SLOVEN. "VE"			NIKOMU NEPATŘÍCÍ ZLOBA				
VELKÁ EPICKÁ DÍLA						PŘEDNÍ STRANA MINCE						ŠPANĚL. REKA TĚKAVÁ KAPALINA			
	NĚMECKÁ ZN. AUT ÚŘEDNÍ SPISY					OPAK RYCHLÝCH							ZKR. MĚST. KNIHOVNY STROMO- RADI		
NAPADENÍ											DRUHÁ TRÁVA				
ZNAČKA KILOTUNY			OBŘNĚNÉ VOZIDLO	AKVARIJNÍ RYBKA							MLÁDĚ PRASETE				JMÉNO FENKY
MATČINA SESTRA															
LIHOVINA Z RÝŽE															
	JABLONECKÁ SPZ NOČNÍ PODNIK														
ARABSKÉ MUŽSKÉ JMÉNO					ZKRATKA STÁTNÍHO DÍVADLA	VLÁČETI	POBÍDKA	ZNAČKA TELLURU	SLOKA						
INICIÁLY SKLADATELE DVORÁKA			RADIO- AKTIVNÍ PRVEK NEKNUBA						SOURO- ZENEC HUBOVAT						KORÁLOVÝ ÚTES
CIKÁN				OPAK BLÍZKO OZN. GRA- MODESEK								60 KUSŮ ZNAČKA BICYKLŮ			
	ŽAL SPZ OKR. KLATOVY				VIDA ÚDER NOHOU			SLOVEN. "ARY" TVOJE				KAJČNĚ LITOVAT ZNAČKA ABTESLY			
ROZDRČENÉ JEČNÉ ZRNO							RYCHLÝ BĚH ZNAČKA HLINÍKU						IN. HERCE OLIVIERA ZNAČKA ABTESLY		
ŠŮJE				DRUHÁ TRÁVA							PLAVECKÝ STYL				
JMÉNO PĚVKYNĚ DESTINNOVÉ				ŘÍMSKÝ PREFEKT Z DOBY JEŽÍŠE						ČIN (KNIŽNĚ)					POMŮCKA: ALB, ARN, AVERZ, BEKR, IN, KÁT, LO, LTR, LY, OSEK, TER

První luštitel, který nám na adresu redakce zašle správné znění tajenky, vyhraje celoroční předplatné Magazínu.  
Minulý měsíc jako první reagoval Martin Čejka z Tábora, kterému srdečně blahopřejeme.



PŘÍŠTÍ ČÍSLO  
VYCHÁZÍ  
1. 2. 2002!

CO BYSTE SE,  
STUDENTI, RÁDI DOZVĚ-  
DĚLI O HARRYM?

**MAGAZÍN**

JAK SE ŽIJE  
VE VODNÍM SVĚTĚ  
V SAN DIEGU?

UŽ JSTE  
SLYŠELI O PÁNOVI  
PRSTENŮ?

MISTROVSTVÍ  
SVĚTA  
V KARTÁCH

### Naposledy zkoušíme vaše znalosti!

I v uplynulém měsíci jste si vedli dobře, blahopřejeme! Pokud jste v tomto kole neměli štěstí a nedostanete lampičku, zkuste se poprat s poslední várkou otázek - a určitě to tentokrát vyjde. Správné odpovědi posílejte do 21. 1. 2002 na adresu: Magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1 a obálku nebo korespondenční lístek označte heslem "Luminex". Těm, kdo se najdou ve sloupečku vpravo, srdečně blahopřejeme k novoroční výhře a věříme, že jim lampičky budou dobře sloužit nejen o vánočních svátcích, ale přinejmenším po celý nový rok.

### A kdo že to vlastně vyhrál?

Šárka Hrabovská z Otrokovic  
Michal Vlach z Nechanic  
Monika Rohanová z Ostravy - Hrabůvky  
Tomáš Popelka z Ostravy  
Jirka Kabátek z Hrádku nad Nisou

Blahopřejeme!

**Tyto výrobky můžete zakoupit v našich prodejnách.**

1. Kterého Pokémona má nejraději Aleš ze skupiny A-tak?  
a) Bulbasaura  
b) Venusaura  
c) Unowna

2. Kdo stojí vždy jen na jedné noze?  
a) Sentret  
b) Furret  
c) Hoothoot

3. Může Charmander umřít, když mu zhasne plamínek?  
a) ano  
b) ne

4. Jak se dají ve hře posouvat kameny?  
a) pomocí CUT  
b) pomocí STRENGTH  
c) pomocí FLASH

5. Na ostrově Cinnibar vám jeden z vědců ve druhém patře Pokémon Lab věnuje:  
a) METRONOME  
b) REST  
c) REFLECT

Centrála:  
Petra Rezka 10  
140 00 Praha 4  
Tel.: 02/61215872-4  
Fax: 02/61215875  
www.luminex.cz  
e-mail: info@luminex.cz

Prodejny:  
Videňská 68, 639 00 Brno  
Tel./fax: 05/43330413  
Ječná 2, 120 00 Praha 2  
Tel./fax: 02/24921563

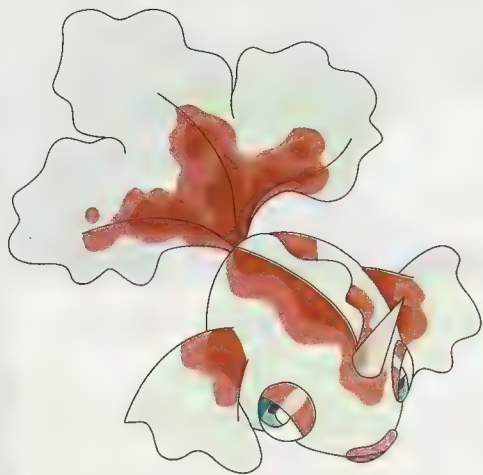
**LUMINEX**® spol. s r.o.

Váš specialista na osvětlení



## POKÉMONNÍ BURZA

Vítejte na stránce, kde si můžete splnit nejrůznější přání. Najdete tu vše - od obrázků, samolepek a plakátů přes výměnu Pokémonů v Game Boyi až po koupi či prodej nejrůznějších karet či her. Ve vašich dopisech jsme objevili následující inzeráty:



1x Ekans, 1x Zubat, 1x Misty's Tentacool.  
Adresa: Václav Tměj, Vysoká Lhota č.5, 257 22, p. Čerčany. Dostanu se pouze do Benešova a okolí a můžeme si dát rovnou i odvetu.

■ Chcete se stát právoplatným občanem pokémonní říše?  
Tak zavolejte na tel.: 0331/325 397.  
Prezidenti říše: Jiří Hýbek a Vít Veleba

■ Vyměním karty druhu Neo Genesis: Omanyte, Omastar, Girafarig, Mantine a Mystery Egg. Adresa: Radek Ondra, Palackého 8, 612 00 Brno nebo na tel.: 05/41 24 04 76 nebo na mobil 0728/056 141. Cena se domluví.

■ Sháním tyto karty Trading Card Game: 1x Blaine's Charmeleon, 2x Lt. Surge's Magnemite, 1x Dark Vileplume, 1x Chinchou - jakýkoliv, 2x Hoppip - jakýkoliv,

■ Sháním karty Charizard, Scyther, Pinsir, Lapras. Nabízím za ně vzácné trenérské karty i vzácné Pokémony, popř. i peníze. Pokud máte alespoň jednoho z nich, napiš-

te prosím na adresu: Ondra Pospíšil, Nedvědice 265, 592 62 - nebo zavolejte na mobil 0728/008 194 (pondělí, středa a pátek od 15 do 18 hodin)

■ Sháním karty: Venusaur, Blastoise, Charizard, Alakazam a Kadabra. Adresa: Radek Ondra, Palackého 8, 612 00 Brno nebo na tel.: 05/41 24 04 76 nebo na mobil 0728/056 141. Cena dohodou.

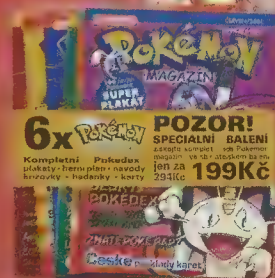
■ Prodám plně nalepené album Pokémonů za 100 Kč.

Prodám karty Trading Card Game: Machop (Base Set) za 150 Kč, Raichu (Base Set) za 150 Kč, Vaporeon (Jungle) za 100 Kč, Raichu (Fossil) za 50 Kč, Chansey (Base Set) za 100 Kč a Dark Golbat (Team Rocket) za 50 Kč.

Adresa: Michal Mlčoch, Nová 346, 798 07 Brodek u Prostějova, tel.: 0606/546 140 (volejte jen od 17 do 20 hodin)

Kompletní Pokédex • návody • tipy

## POZOR! SPECIÁLNÍ BALENÍ



Získejte prvních šest Pokémon magazínů ve sběratelském balení

294Kč  
jen za **199Kč**

super plakáty • herní plán • křížovky

Závazně objednávám 6 čísel POKÉMON MAGAZÍNU za cenu 199Kč včetně DPH.

Objednávka	Jméno a příjmení	<input type="text"/>
	Bydliště - ulice	<input type="text"/>
	Město	<input type="text"/> PSČ <input type="text"/>
	Datum	<input type="text"/> Podpis <input type="text"/>

Zasílejte na adresu: SEND-předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Můžete také volat na č. 02 61 006 609 faxovat na č. 02 61 006 653 nebo poslat SMS na č. 0605 202 115 či mail na adresu: send@send.cz.



# KE KAŽDÉMU PŘEDPLATNÉMU GAME BOY ADVANCE™ A HRY ZA NEUVĚŘITELNÉ CENY

**POZOR  
AKCE!**

Využijte jedinečnou příležitost a objednejte si předplatné Magazínu. Jedině tak máte možnost objednat si hry z naší nabídky za ceny, které nikde jinde neuvidíte. Zaškrtněte políčko u zboží, které objednávejte, a zašlete celou stranu i s objednaným předplatným na adresu: **SEND-předplatné**, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Můžete také volat na č. 02/61 006 609, faxovat na č. 02/61 006 653 nebo poslat SMS na č. 0605 202 115 či mail na adresu: [send@send.cz](mailto:send@send.cz).



MARIO KART

1.799 Kč

Závody motokáří s postavkami z Mariova světa, jako např. Mario, Luigi, Yoshi atd. Přes 40 různých okruhů, možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



WARIO LAND 4

1.799 Kč

První vystoupení Waria na Game Boy Advance™ v plošinovce s prvky RPG a zároven adventura. 20 úrovní, spousta minitvr.



DONKEY KONG COCONUT

1.799 Kč

Donkey Kong ve své první logické hře na Game Boy Advance™.



SUPER MARIO ADVANCE

1.799 Kč

Klasická rozsáhlá plošinovka Super Mario Bros. 2 v novém hávu na Game Boy Advance, obsahující mnohá vylepšení, jak v hratelnosti, tak v grafice.



F-ZERO X

1.799 Kč

Závody futuristických vozidel na mnoha tratích. Možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



KURUKURU KURURIN

1.799 Kč

Velice originální a skvěle hratelná logická hra, ve které řídíte vesmírnou loď v podobě dvoulísté vrtule, která stále rotuje kolem středu. Možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



Game Boy Advance™ - CLEAR RED

4.790 Kč



Game Boy Advance™ - PURPLE

4.790 Kč



Game Boy Advance™ - CLEAR BLUE

4.790 Kč



Game Boy Advance™ - WHITE

4.790 Kč

Zvýhodněné ceny jsou platné pouze se současným objednáním předplatného Magazínu. Akce trvá do 31. 12. 2001.

## PŘEDPLATNÉ! Pokémonní magazín až do domu!

*Triko  
Pokémon  
zdarma!*

### KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE Z ČESKÉ REPUBLIKY

JMÉNO ..... PŘÍJMENÍ .....  
ULICE ..... MĚSTO .....  
PSČ ..... ROK NAROZENÍ .....

ANO, OBJEDNÁVÁM PŘEDPLATNÉ 6 ČÍSEL POKÉMON MAGAZÍNU (294 Kč)

+TRIČKO ZDARMA, VELIKOST (VÝŠKA POSTAVY) - ☐ 128 ☐ 136 ☐ 146 ☐ 158

ANO, OBJEDNÁVÁM CHYBĚJÍCÍ MAGAZÍN ZA 49 Kč: ☐ DUBEN 2001 ☐ KVĚTEN 2001 ☐ ČERVEN 2001  
☐ ČERVENEC 2001 ☐ SRPEN 2001 ☐ ZÁŘÍ 2001  
☐ ŘÍJEN 2001

ANO, OBJEDNÁVÁM ČÍSLA DUBEN AŽ ŘÍJEN 2001 (S KOMPLETNÍM POKÉDEXEM) ZA ZVÝHODNĚNOU CENU 199 Kč ☐

OBJEDNÁVÁM OD ČÍSLA ..... PLATBU PŘEDVU SLOŽENKOU ☐ FAKTUROU ☐

DATUM ..... PODPIS JEDNOHO Z RODIČŮ .....

Objednejte si předplatné Poké-  
mon magazínu nebo některé  
z chybějících čísel!

Pokud si předplatíte 6 čísel  
časopisu, obdržíte od nás skvě-  
lé tričko s motivem Pokémonu.  
Předplatné časopisu Pokémon  
zajišťuje firma SEND – předplat-  
né, Antala Staška 80, P. O. Box  
141, 140 00 Praha 4. Časopis lze  
objednat zasláním vyplněného  
kuponu poštou, telefonicky na  
číslech 02/61 006 609, 61 006  
652, faxem na čísle 02/61 006  
563, odesláním SMS na číslo  
0605 202 115, e-mailem na adre-  
su: [send@send.cz](mailto:send@send.cz). Obratem  
vám bude zaslána složenká  
k předplacení, tričko vám bude  
zasláno po obdržení platby.





# KU KAŽDÉMU PREDPLATNÉMU GAME BOY ADVANCE™ A HRY ZA NEUVERITELNÉ CENY

**POZOR  
AKCIA!**

Využite jedinečnú príležitosť a objednajte si predplatné Magazínu. Len tak máte možnosť objednať si hry z našej ponuky za ceny, ktoré nikde nenájdete. Označte políčko pri tovare, ktorý objednávate a pošlite celú stranu aj s objednaným predplatným na adresu: ABOPRESS, spol. s r. o., Radlinského 27, 811 07 Bratislava alebo P. O. Box 183, 830 00 Bratislava 3. Taktiež môžete telefonovať na č. 02/52 444 980, 52 444 979, 52 444 961, faxovať na č. 02/52 444 981, prípadne poslať e-mail na adresu: abopress@napri.sk



MARIO KART

2.199 SK

Závody motokár s postavkami z Mária sveta, ako napr. Mario, Luigi, Yoshi atď. Viac než 40 rôznych okruhov, možnosť hry až 4 hráčov s jednou hračiou kazetou!



WARIO LAND 4

2.199 SK

Prvé vystúpenie Wario na Game Boy Advance™ v plošinovke s prvkami RPG a zároveň adventúre. 20 úrovní, mnoho minihier.



DONKEY KONG COCONUT CRACKERS

2.199 SK

Donkey Kong vo svojej prvej logickej hre na Game Boy Advance™.



SUPER MARIO ADVANCE

2.199 SK

Klasická, rozsiahla plošinovka Super Mario Bros. 2 v novom šate na Game Boy Advance, obsahujúca mnoho vylepšení ako v hratelnosti, tak aj v grafike.



F-ZERO X

2.199 SK

Závody futuristických vozidiel na množstve tratí. Možnosť hry až 4 hráčov s jednou hračiou kazetou!



KURUKURU KURURIN

2.199 SK

Naozaj originálna a úžasne hratelná logická hra, v ktorej nájdite vesmírnu loď v podobe rotujúcej vrtnule. Možnosť hry až 4 hráčov s jednou hračiou kazetou!



Game Boy Advance™ - CLEAR RED

5.790 SK



Game Boy Advance™ - PURPLE

5.790 SK



Game Boy Advance™ - CLEAR BLUE

5.790 SK



Game Boy Advance™ - WHITE

5.790 SK

Zvýhodnené ceny platia iba v prípade súčasnej objednávky predplatného Magazínu. Akcia trvá do 31. 12. 2001.

## KUPÓN PRE PREDPLATITELOV ZO SLOVENSKEJ REPUBLIKY

PROSÍME O ČÍTELNE VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y) POČET VÝTLAČKOV (ks) OD ČÍSLA/OD DÁTUMU


PREDPLATITELSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽKOM): POLROČNÉ ☐  
VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽKOM):

- ☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVEJ POUKÁŽKY  
☐ ZAPLATENIE OSOBNÉ V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE  
☐ BANKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PŘÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:  
ADRESA PLATITEĽA, V PŘÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO  
ADRESA/PSČ/ŠTÁT  
TEL./FAX/E-MAIL

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO  
ADRESA/PSČ/ŠTÁT

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte nasledujúcu ADRESU FAKTURÁCIE.  
Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE  
nieje nutné vyplňovať.

ADRESA FAKTURÁCIE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO

NÁZOV FIRMY

KONTAKTNÁ OSOBA

ADRESA/PSČ/ŠTÁT

TEL./FAX/E-MAIL

IČO DIČ

BANKOVÉ SPOJENIE

Ak bude fakturácia na firmu, ale zasielať požadujete na inú adresu, sem uvedte adresu, kde je treba zasielať objednané tituly:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO

ADRESA/PSČ/ŠTÁT

Dátum:

Podpis prip. pečiatka

ABOPRESS, spol. s r. o.  
Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1  
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3  
Tel.: 02/ 52 444 980, 52 444 979, 52 444 961  
Tel+fax: 02/ 52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk







**GAME BOY ADVANCE™**

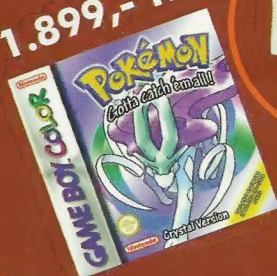
Console quality gaming anywhere.

**Nintendo®**  
GAMING 24:7



# VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY

1.899,- Kč



ZDARMA  
TRIČKO  
POKÉMON  
MASTER

## POKÉMON CRYSTAL

Trička Pokémon zdarma do vyčerpání zásob.



Q-shop



ZDARMA  
TRIČKO  
POKÉMON  
MASTER



4.790,- Kč

## GAME BOY COLOR + HRA POKÉMON CRYSTAL

GAME BOY  
ADVANCE

4.990,- Kč



### KONZOLE

Ke každé konzoli  
zdarma sběratelské  
album a sada  
samolepek Pokémon.  
(do vyčerpání zásob)



GAME  
BOY  
COLOR

2.990,- Kč

NINTENDO 64



4.990,- Kč

### POKÉMON HRY

Ke každé Pokémon hře zdarma plakát a tetování Pokémon.



Pokémon Gold  
1.799,- Kč



Pokémon Silver  
1.799,- Kč



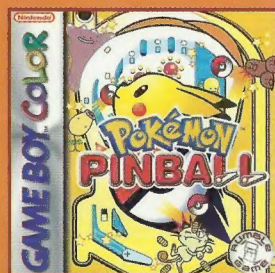
Pokémon Yellow  
1.399,- Kč



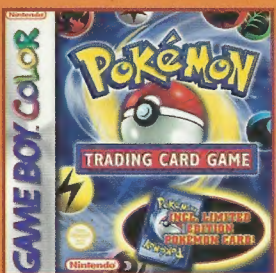
Pokémon Blue  
1.399,- Kč



Pokémon Red  
1.399,- Kč



Pokémon Pinball  
1.499,- Kč



Pokémon Trading Card  
1.499,- Kč



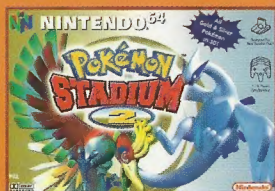
Pokémon Puzzle Challenge  
1.899,- Kč



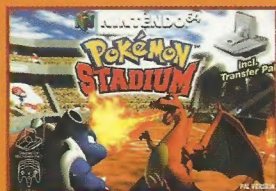
Pedometer Color  
1.399,- Kč



Pedometer  
899,- Kč



Pokémon Stadium 2  
2.999,- Kč



Pokémon Stadium  
2.599,- Kč



Pokémon Snap  
1.999,- Kč



Pokémon Puzzle League  
2.099,- Kč



Super Smash Bros  
1.999,- Kč

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH.

www.qshop.cz

infoline:  
02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole  
Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách  
a na [www.qshop.cz](http://www.qshop.cz).

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1  
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1  
Zábavní Centrum ČČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9  
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice  
Futurum Obchodní Centrum, Videnská 100, 619 00 Brno

Videoherní speciálky Qshop nabízejí  
kompletní sortiment her a příslušenství pro:

GAME BOY  
ADVANCE

GAME BOY  
COLOR

PS one™

NINTENDO 64

PlayStation 2

Majitelé PC si rovněž vyberou z širokého sortimentu her PC CDROM.